PREMIER JOURNAL FRANCAIS DEDIE A L'ORDINATEUR A....

A-news

TOUT POUR A....

AMIGA FESTIVAL *** A-NEWS A-NEWS A-NEWS

3 MEGA POUR VOTRE AMIGA - ESSAI DE LA NOUVELLE CARTE SPIRIT

Mais l'agile Bernard RAYON declencha une micro-coupure spatio-temporelle

THA-KOOM!

Gosh, Damned, he got me !!!

TEST

COMIC SETTER de Gold Disk

WORKBENCH 1.3 - ENFIN !

LES BA BA BABA-NEWS !!

M 4584 - 8 - 15,00 F

3794584015006 00080

Novembre1988 No.8

Suisse : 4.50 Canada : 4.95 Belgique : 120

LE 1er DISTRIBUTEUR AMIGA PAR CORRESPONDANCE

COMPUTER CONCEPT

21, rue Tournefort - 75005 PARIS

ALLO CATHERINE (1) 47.07.57.15

POURQUOI COMMANDER

1. Nous faisons profiter aux particuliers de **notre expérience** de grossiste.
2. Choisissez chez vous avec **le catalogue Computer Concept**, comme dans un magasin spécialisé Amiga et ce, où que vous soyez.
3. Des prix sans surprise exprimés TTC, pas de promo tapageuse, mais la garantie d'un rapport qualité-prix constant.
4. Nous vous offrons les frais d'envoi.
   Si vous commandez 3 articles différents, en cadeau au choix : Sky Fox II - Jeanne-d'Arc ou Voyage au Centre de la Terre.

COMMENT COMMANDER

1. Au téléphone Allo Catherine (1) 47.07.57.15 de 9 h 30 à 19 h du lundi au vendredi - samedi de 12 h à 19 h.
2. Par courrier. Remplissez le bon de commande ci-dessous. Si vous commandez **3 articles** et plus, **un cadeau. Frais de port gratuits.**
3. Réglement par chèque bancaire ou CCP à l'ordre de Computer Concept.
4. Adressez le tout, bon de commande + chèque, à Computer Concept : 21, rue Tournefort - 75005 Paris.

AMIGA 2000

AMIGA 2000 S	UC 1 Mo, 1 lecteur 3"1/2, souris	11.845
AMIGA 2000 SM	U.C. 1 Mo, 1 lecteur 3"1/2, moniteur couleur A 1084, souris	14.795
AMIGA 2000 DM	U.C. 1 Mo, 2 lecteurs 3"1/2, moniteur couleur A 1084, souris	16.440
AMIGA 2000 20	U.C. 1 Mo, 1 lecteur 3"1/2, D-Dur 20 Mo, moniteur couleur A 1084, souris	20.945
AMIGA 2000 XT	U.C. 1 Mo, 1 lecteur 3"1/2, 1 lecteur 5"1/4, carte XT, D-Dur 20 Mo, moniteur couleur A 1084, souris	26.625

POUR TOUT ACHAT D'UN AMIGA 2000 INCROYABLE
Deluxe Paint II pal
La Bible de l'Amiga
1 tapis souris

POUR TOUT ACHAT D'UN AMIGA 500 GRATUIT
Interceptor + Shangaï

AMIGA 500

PROMO

AMIGA 500 UC 512 Ko Ram souris 1 lecteur 3"1/2 + Textcraft 4.490

AMIGA 500 1 Moniteur coul. A 1084 1 lecteur 3"1/2 + Textcraft ..... 7.290 PROMO

MEMBRES DE L'EDUCATION
conditions spéciales EDUCAMIGA
Renseignez-vous.

GRAPHISME

Aegis Animator	950
Aegis Draw Plus	1.750
Aegis Impact	990
Aegis Video Titler	1.400
Animate 3 D	1.299
Butcher	339
Calligrapher	895
Cao 3 D	1.490
Deluxe Paint II Pal	650
Deluxe Photo Lab	745
Deluxe Print	450
Deluxe Production	2.750
Deluxe Video	950
Digi Paint	580
Dynamic CAD	4.950
Express Paint	1.250
Fancy Font	695
Fantavision	695
Font Set	350
Grabbit	299
Huge Print	450
Interchanger	525
Page Flipper	410
Photon Paint	650
Pixmate	490
Print Master Plus	550
Prism	650
Pro Vidéo Plus	2.690
Sculpt 3 D	899
Turbo Silver	1.790
The Director	650
TV Text Pal	750
TV Show	770
Videoscape 3 D	1.540

MUSIQUE

Aegis Audio Master	545
Aegis Sonix	750
Deluxe Music	795
Drum Studio	450
Dynamic Drums	595
Future Sound	2.000
Instant Music	395
Instant Music Rock & Roll	250
Interface Midi Simple	520
Keyboard Control Sequence	1.990
Music Studio	375
Perfect Sound A 1000	990
Perfect Sound A 500/2000	990
Sound Sampler A 1000	990
Sound Scape ProMidi Studio	1.590
Synthia	950

BUREAUTIQUE

Lasérscript	750
Logistix	1.450
Maxiplan 500 Français	1.490
Maxiplan Plus Français	1.990
Pagesetter Français	1.650
Pro Write	1.100
Professional Page	3.490
Publisher	1.600
Scribble	760
Superbase Français	950
Superbase Professionnel	2.490
Textcraft Plus Français	300
VIP Professional	1.495
Visawrite Français	1.450
X-CAD Designer	4.895

DEVELOPPEMENT

Amiga C	1.790
Lattice C 4.0	1.790
Macro Assembleur	679
Manx Aztec C Commercial	3.938
Manx Aztec C Prof.	1.695
MCC Pascal II	995
Pascal UCSD	1.350
Power Windows	950
TDI Modula 2	1.450
True Basic	1.184

NOUVEAU

Spirit Inboard O ko Ext. mém. int. A 500	2.000

COMMUNICATIONS

Digital Link	795
Composeur Mini 16	16.011
Emulateur Flamitel, câble	1.490
Amiga Tel A 1000 + câble	1.400
Amiga Tel A500/2000 + câble	1.400

BONNES IDEES

PACK EXTENSION
Extension mémoire 512 Ko pour A 500 + A 1010 lecteur externe 3"1/2 2.590

PACKAGE BUREAUTIQUE
Maxiplan + Superbase + Prowrite en français avec manuel et pochette spéciale 2.890

INCROYABLE

Digiview 3.0	1.890
A 10 10 lect. sup ext.	1.290

IMPRIMANTE

Citizen 120 D	1.990
MPS 1 500 C couleur 80 C	3.390
Facit B 1 100 N et B	2.990

TABLETTES GRAPHIQUES

Easyl de Anakin Research la nouvelle tablette graphique sensitive pour l'Amiga.
Easyl A 500 doc. et manuels français 4.590
Easyl A 1000/A 2000 doc. et manuels français 5.390

DIGITALISATION

PROMO

Digiview	1.890
Digiview Adapt A 500/2000	290
Framegrabber	9.350

GENLOCK

GENLOCK FRANÇAIS manuel français... NC
le moins cher du marché - connexion régie possible.
GENLOCK interne pour A 2000 .. 2000

LECTEURS

PROMO

A 1010 lecteur supp. 3"1/2 externe	1.290
A 2010 lecteur supp. 3"1/2 interne	1.645

EXTENSIONS MEMOIRE

Extension 512 K Ram Amiga 500	1390
Extension 2 Mo Amiga 2000	6.390
Extension pour Amiga 1000	NC

VIDEO

Modulateur Pal A 500	190
Câble Peritel A 500	190
Carte vidéo Pal A 2000	930

DERNIER ARRIVAGE

Porshe 944 Turbo	NC
Battle Chess	NC
Quad	NC
Iron Lord	NC
Powerdrome	NC
Impossible Mission II	NC
Gunship	NC
Amazing Computing	40

JEUX

20 000 lieues sous les mers	215
Aargh...	205
Arkanoïd	245
Artic Fox	195
Barbarians	250
Billard	295
Buggy Boy	250
Chrystal Hammer	165
Defender of the Crown	245
Explora	350
Faery Tale Adventure	380
Flight Simulator II	375
Insanity Fight	245
Interceptor	245
Jeanne d'Arc	295
La Guerre des étoiles	205
La Panthère Rose	205
Leader Board Collection	255
Manoir de Morte Ville	195
Passagers du Vent 1 + 2	305
Sky Fox 2	295
Starglider 2	365
Subbattle	290
Test Drive	245
The Three Stooges	295
Vampire Empire	205
Voyage au Centre de la Terre	295
Zoom	245

et beaucoup plus encore
DEMANDEZ NOTRE CATALOGUE GRATUIT

LIVRES

Amiga Sounds and Graphics	245
Manuel Amiga Hardware	300
Manuel Amiga Intuition	300
Manuel Rom Kernel Device	450
Livre de l'Amiga Dos	199
Livre de l'Amiga Basic	249
La Bible de l'Amiga	299
SOS Amiga Dos	149
Livre du Langage Machine	199
Trucs et Astuces Amiga	199
Bien Débuter sur Amiga	149
Programmer's Handbook Ref	300

UTILITAIRES

Facc Floppy Accel.	350
Project D	495
The Demonstrator	395

BON DE COMMANDE COMPUTER CONCEPT

Envoyez avec votre réglement à Computer Concept : 21, rue Tournefort - 75005 Paris

☐ Je désire un catalogue Amiga oui ☐ non ☐

Nom _____
Prénom _____
N° _____
Rue _____
Ville _____
Code Postal _____
Tél. : _____
Signature :

QTÉ	REFERENCE	DESIGNATION DE L'ARTICLE	PRIX UNIT. T.T.C.	PRIX TOTAL T.T.C.
1	Cadeau	En cadeau pour 3 articles	00.00	00.00
1	Catalogue	Amiga	00.00	00.00
			Port	GRATUIT*
			Total	

Si 3 articles différents mon cadeau au choix Jeanne d'Arc ☐ Skyfox II ☐ Voyage au Centre de la Terre ☐

EDITO

Les premières lignes que nous écrivons chaque mois sont - pour des raisons liées à notre imprimerie - les titres de la couverture. Les dernières sont celles de l'*Edito*. Etant donné l'évolution troublée et incertaine de la version 1.3 du *Workbench*, nous avons hésité il y a deux semaines avant de choisir le titre "*Workbench 1.3...Enfin*", bien que de source sûre, le 1.3 définitif était vraiment arrivé. En ce début novembre il n'est toujours pas chez notre revendeur. Espérons qu'il sera disponible dans quelques jours quand ***A-News*** sera en kiosque. Sinon, ce sera plutôt "*Workbench 1.3...**M'enfin!***"

Le titre "*Amiga Festival*", lui aussi, s'est révélé un peu optimiste, selon Thierry Robin, notre correspondant au *Festival de la Micro*. Ah, le métier est parfois dur. Les postiers en grève ont pu bloquer **Little Zeus** mais pas **Frank Vroegop**. Et nous avons envoyé un yack chercher les justificatifs des deux autres titres de la couverture - ComicSetter et Cartes mémoire.

Nouvelle rubrique : la *Demo du Mois* d'**Emeric Fermas**.

Développeurs et éditeurs notez s.v.p. notre **numéro de télécopie - le 53-58-71-46**.

Notre prochaine date-cible de sortie est le 5 décembre.

Nôtre couverture : Comic Setter (voir l'article *dell Yeti*)

Ce numéro a été mis en page sur Amiga avec Professional Page, Deluxe Paint II, Prowrite 2, Digiview et l'imprimante Laserwriter d'Apple.

SOMMAIRE

NEWS NEWS NEWS 4-5
AMIGA + MIDI 5
COMIC SETTER 6
LA TRAME DU YETI 7
LE COIN C 8-9-10
CARTES MEMOIRE SPIRIT 12-13
FESTIVAL DE LA MICRO 14
DEMO DU MOIS 14
DISQUE DUR 15
CLI POUR AMIGADEBUTANT 16
BASIC AUTOBOOT 16
CUPERTINO'S ALOHA NEWSLETTER
12 pages 17-28
WB 1.3, 1.4 ET 2.0
PDS DISTRIBUTION
ANNY FUNNY - SOLITAIRE 30
AVANT PREMIERE 30-31
LE PAVE DES ULTRA-NEWS 32-33
LANCELOT/WARLOCK'S QUEST 33
BATTLE CHESS 34
LEGEND OF THE SWORD/VECTORBALL 35
PORTS OF CALL 36-37
FLICKER FIXER PAL 37
L'EMPIRE CONTRE-ATTAQUE/BOB MORAN ..38
AMIGABASIC 39
COURRIER 40-41
PETITES ANNONCES, ABONNEMENTS 42
MONTAGE PAGEFLIPPER/'SCOP 45

A-News est édité et publié par NewsEdition SARL de Presse à 24500 Eymet. Tél 53-23-76-16 53-58-71-46 FAX 53-23-75-35. Directeur de la Publication. Bruce Lepper

Copyright NewsEdition, 1988. Reproduction interdite sans autorisation. Amiga, Amigados, Workbench sont des marques déposées de Commodore Inc. Les articles n'engage que leurs auteurs

NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS

Une version française du langage LOGO a été écrite et placée dans le domaine public par Jean-Noël Moyne, de 93 Bondy. Ce n'est pas une adaptation d'un LOGO d'un autre ordinateur, mais une version écrite spécialement pour Amiga, simple mais efficace. Elle sera bientôt disponible chez Giorgio Cupertino.

* * *

Vous cherchez des **connecteurs DB23** pour vos montages? Grâce aux renseignements d'un lecteur vous trouverez ces bêtes rares chez DILEC, 26 Quai des Carrières, 94220 Charenton (tél 43-78-58-33). Le prix : 13F TTC pour le connecteur mâle ou femelle, et 10F pour le capot. Ranger donc vos scies à métaux....

* * *

Vous cherchez un revendeur Commodore près de chez vous? Au hasard de son pianotage sur minitel, un de nos lecteurs, Jacques Boni est tombé sur un **mini-serveur de chez Commodore** accessible par le 36-05-12-12 mot cléf COMMOD. L'appel est entièrement gratuit (N° Vert pour le Minitel). On y trouve les revendeurs classés par département, une description sommaire du matériel et les prix.

* * *

Ceux qui aimeraient cataloguer les détails de leur passé familial seront intéressés par "Your Family Tree" (**Votre arbre de famille**), une base de données spécialisée. Il y a la place pour seulement 65 000 ancêtres, vous serez obligé de vous arrêter prématurément. Prix 50 dollars chez Micromaster Inc, 1289 Brodhead Road, Monaca PA, E.U., tél 412-775-3000.

* * *

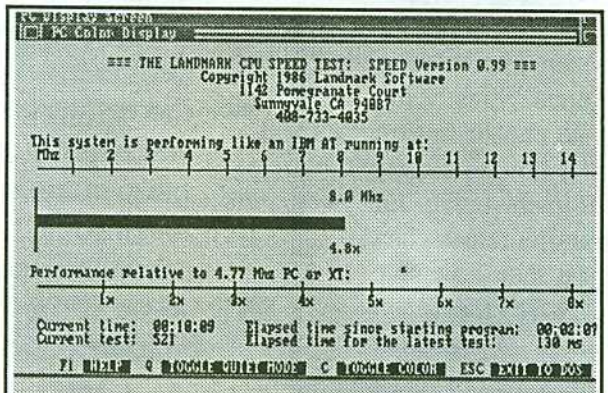
Un programme pour "***l'exploration de l'intelligence artificielle sur Amiga***" est annoncé par Emerald Intelligence. Le programme, qui s'appelle ***Magellan***, était écrit pour Amiga et sur Amiga, et selon Emerald il n'y a rien d'aussi performant disponible sur Mac ou IBM.

Magellan vous permet "d'ajouter règles de comportement dans vos jeux ou animations; capturer l'expertise de votre meilleur VRP pour faciliter l'apprentissage des moins bons; bâtir un système diagnostique pour les pannes d'Amiga; évaluer la performance de votre équipe de foot; créer musique et art original sur ordinateur, etc."

On peut aussi programmer avec Magellan, en utilisant des règles tel "*IF-THEN*" au lieu de *BASIC* ou *C* - mais à quelle vitesse? Prix 195 dollars. Emerald Intelligence, 334 South Street, Ann Arbor, Michigan 48104, tél 313-663-8757.

* * *

Plusieurs **dispositifs accélérateurs** pour Amiga sont en cours de développement. Nous avons déjà parlé du *système accélérateur* de Tecsoft, Metz, qui stabilise l'image écran et augmente la vitesse de calcul de 30%. (A-News 6, page 4). Aux Etats-Unis CSA annonce le "*Dragstrip*" accélérateur RAM pour Amiga 2000 et promet que ce sera la façon la moins chère d'accélérer. Creative Microsystems Inc, pour sa part, sortira son "*Processor Accelerator*", une carte qui s'installe sur le support du processeur 68000 et double sa vitesse d'exécution à 14.3 MHZ. Cette carte propose, en option, un co-processeur arithmétique. Le prix sera 150 ou 200 dollars selon option.



Ecran d'un A2000 avec carte AT et logiciel de test de vitesse d'AT-compatibles. Un souvenir de Micro88.

* * *

Hypertek annonce **GOMF 3.0**, version ameliorée de son tueur de Gourous. Ceux qui ont déjà GOMF peuvent avoir la nouvelle version pour 10 dollars. Hypertek lance un autre produit, **The GOMF Button**", petite carte qui s'installe sous le circuit Paula, avec bouton-interrupteur. Si votre Amiga ne répond plus après un incident logiciel, poussez sur le bouton et miracle - ça remarche et vous pouvez sauvegarder vos données.

* * *

L'*Overdrive*, la première "**hard card**" carte SCSIDMA avec disque dur incorporé pour Amiga 2000, est annoncée par Pacific Peripherals. La carte utilise un circuit DMA Motorola 68440, s'auto-configure, et permet le démarrage de l'Amiga à partir du disque dur (*autoboot*) quand le ROM Kickstart 1.3 est installé. L'Overdrive est vendu avec ou sans disque dur. Elle peut gérer jusqu'à sept dispositifs SCSI.

* * *

Un **disque dur Supra** de 20 mega sera le prix pour la meilleure animation sur Amiga dans un **concours** organisé autour de l'*AmiEXPO* de New York du 3 au 5 mars. Les autres catégories (et prix) sont : image 2-d (prix : le logiciel *A-Pro Draw*); image 3-d (accélérateur "piggyback" de CSA); image digitalisée (digitaliseur *Perfect Vision*); vidéo mélange (*Live* digitaliseur temps-réel, et logiciel *Invision*). Pour les règles d'entrée écrire à AmiEXPO Art/Vidéo Competition, Attn Stephen Jacobs, 211 E 43rd Street, Suite 301, New York, NY 10017, Etats-Unis.

* * *

Evatel propose des stages d'initiation et perfectionnement **video 8mm/Amiga** à 22 rue de l'Evangile, 75018 Paris. Les stages, animés par des professionnels de la vidéo, proposent une approche théorique et pratique du format 8mm dans les court-métrages, documentaires, repor tages, clips, etc. Le nombre de participants est limité à six par stage afin de permettre à chacun de manipuler le matériel. Les prix commencent à 550F pour le "Samedi Vidéo" (prises de vues par caméscope et technique de montage), et vont jusqu'à 2680F pour "immersion totale" de cinq jours, en "Vidéo Panorama" (prise de vues et de son, éclairage, écriture de scénario, story-board, montage et titrage) ou en "Montage et Titrage" (pour devenir créatif au montage, maîtriser les raccords, les enchainements son/image, la construction d'un "film" et la présentation de son générique).

Parmi le matériel utilisé on remarque: camescope Sony 8mm Pro CCD-V200E, magnétoscopes portables et de montage Sony, table de montage Hama vidéocut 20, Amiga 2000 configuré en générateur de caractères et d'effets spéciaux, et genlock GST 1000.

Evatel propose sur place aussi la location du régie 8mm pour le montage et le titrage (150F pour 1 heure si vous avez suivi un stage, 250F avec technicien si non) et de l'Amiga 2000 (100F ou 200F l'heure). Autres possibilités : le transfert

NEWS

de diapos, photos ou négatifs sur bande 8mm ou VHS, et le digitalisation et traitement d'images, avec ou sans présence de technicien. Evatel, tél (1) 42-05-02-91.

* * *

Le magasin GLORIA de Monte-Carlo propose une **service laser-postscript** pour fichiers en provenance d'Amiga, soit sur place, soit par correspondance. Contacter Patrick au 93-25-04-86 pour plus d'informations.

* * *

C Ltd de Wichita va sortir une amélioration de son SCSIdos, **dos pour disques durs**. Le nouveau logiciel, qui devrait s'appeler SCSIdos 3.0, sera fourni sans charge supplémentaire à tous les possesseurs de Host/Controller et/ou de systèmes de disques durs venant de C Ltd. La date de sortie de cette nouvelle version sera calculée pour coïncider avec la sortie du nouvel AmigaDos 1.3.

SCSIdos 3.0 accélèrera sensiblement les opérations sur disque dur quand il sera utilisé avec le Fast File System qui fera partie de l'AmigaDos 1.3.

Selon C Ltd, en utilisant un de leurs Host/Controller SCSI dans un Amiga 2000 avec un drive MiniScribe de 65 msec. et le test standard de '*DiskPerf*', le SCSIdos 3.0 a obtenu une vitesse de lecture maximale en excès de 320 Koctets/sec. Cette performance est à comparer très favorablement avec le Commodore 2090 qui donne une vitesse de lecture légèrement inférieure à 200 Koctets/sec. avec le MiniScribe. Bien que le Host/Controller du SCSI de C Ltd. ne soit pas un contrôleur de type DMA, avec la nouvelle version du SCSIdos il surpasse à la fois le Commodore 2090, qui est DMA, et le contrôleur GVP Impact 2000, qui est 'presque' un contrôleur DMA, mais qui a donné des vitesses de lecture inférieures à 100 Koctets/sec. (Le drive MiniScribe a été utilisé dans les tests car il était l'un des rares drives spécifiés par les trois fabricants.)

En plus des gains de vitesse du SCSIdos 3.0, le nouveau logiciel contient le dernier niveau d'arbitrage SCSI, nécessaire pour supporter entièrement les répartitions sur le bus SCSI.

La version finale du nouveau **réseau SCSInet** de C.Ltd inclura un transfert Amiga vers Amiga, le partage de périphériques et le verrouillage de fichiers. Le nouveau logiciel acceptera aussi entièrement le scanner de page basé sur 300 DPI de C Ltd. ainsi que des produits de SCSI LaserPrinter. (C Ltd. 723 E. Skinner WICHITA, KS. 67211 Tél. (316) 267-6322)

AMIGA + MIDI

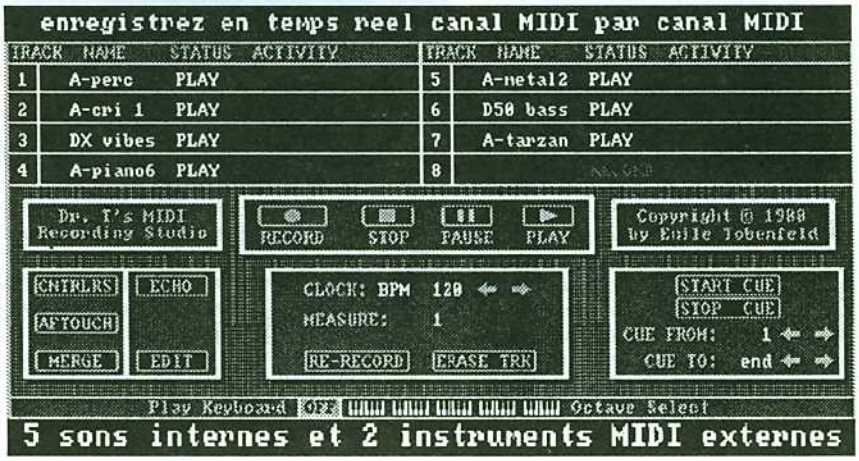
par Frank Vroegop

Quelques nouvelles du Docteur T; Emile Tobenfeld pour les initiés. Encore!...

Toutes les personnes effrayées mais néanmoins éblouies par la puissance du K.C.S. (Keyboard-Controlled Sequencer - voir A-News juillet) vont pouvoir se tourner vers son petit frère, le ***M.R.S.*** (***Midi Recording Studio***) pour explorer la jungle Midi.

Il s'agit d'un séquencer Midi 8-pistes permettant de gérer les modules de sons internes de l'Amiga (jusqu'à 16 sons *IFF*) en plus des machines externes branchées sur son interface Midi.

Vous pouvez séquencer en temps réel à partir de votre Amiga ou à partir de votre clavier Midi (nettement plus pratique) et synchroniser le tout avec d'autres machines Midi (par exemple : boîte à rythmes).



5 sons internes et 2 instruments MIDI externes

Votre Amiga se comporte en fait comme un expandeur Midi Multitimbral que l'on aurait branché sur le Midi OUT. Pour écouter un son *IFF*, il faut en effet préciser son canal Midi et mettre la page *RECORD/PLAY* en mode *MERGE*.

Le MRS dirige indifféremment les informations Midi vers la prise Midi OUT ou vers les modules sonores internes (vous pouvez donc envoyer les mêmes événements Midi vers un son IFF et un synthétiseur externe si vous les avez réglés sur le même canal de réception Midi).

Supposons une configuration simple :

* 1 Amiga stéréo + 1 synthétiseur Midi

* Le MRS n'étant pas fourni avec une banque de sons, chargeons quelques sons IFF échantillonnés avec Perfect Sound.

* En cliquant dans la page de gestion des instruments IFF, j'écoute l'instrument sélectionné (les notes graves à gauche de l'écran, les aigues à droite; très pratique!).

* Il faut lui adjoindre un canal Midi de mon synthétiseur et retourner dans la page *RECORD/PLAY*.

* Le canal d'émission Midi de mon synthétiseur étant le même que le canal de réception du son IFF choisi (sans oublier la fonction *MERGE*), je peux écouter et enregistrer en temps réel une séquence sur la piste 1. En appuyant sur *F10*, la séquence continue jusqu'à la fin de la mesure en cours et boucle automatiquement. Tout en écoutant la piste 1 je peux maintenant enregistrer la piste 2 (je change de canal Midi et commande un autre son IFF ou le son de mon synthétiseur externe). La piste 2 boucle en même temps que la piste 1; la piste 3 se met automatiquement en mode *enregistrement*, etc...

*Je peux maintenant éditer piste par piste ma séquence avec toutes les interventions possibles et imaginables sur l'ensemble d'une piste ou un petit groupe d'événements (*couper; coller en remplaçant, insérant ou mixant; compresser; changer l'échelle de la vélocité; demander une auto-correction*, etc...).

Le MRS comprend les contrôleurs Midi (*pitchbend, modulation*, etc..) et même le système exclusif (pour les Midi maniaques confirmés uniquement).

Vous pouvez mixer quelques pistes sur une seule, car une piste peut supporter plusieurs canaux midi simultanément, ceci pour récupérer des pistes vierges ou pour éditer un ensemble d'instruments.

La sauvegarde de votre travail se fait en deux étapes :

1 - Sauvegarde de votre composition (un fichier d'événements Midi-compatible avec le KCS et les éditeurs de partition au standard Midi File).

2 - Sauvegarde des sons IFF dans un "Instrument Bank" (les sons IFF sont sauvegardés avec leurs réglages; canal Midi; volume, etc.).

Le MRS reprend en fait le track mode du KCS (mêmes fonctions, même présentation, mais en 8 pistes contre 48!) et constitue donc une excellente introduction

comicsetter

J'ai pris le parti, depuis mon départ du Tibet, de vivre à fond une existence d'aventurier. J'ai tout essayé, des cascades en Solex à une carrière d'infographiste de province, en passant par la collaboration à des journaux imprimés en Dordogne et en français. Mais j'avais jamais testé pour vous le dernier soft de *Gold Disk*. ***Comic Setter***, c'est son nom, était annoncé depuis longtemps. Dès que nous l'avons reçu, je me suis jeté sauvagement dessus afin de vous concocter une aventure débilo-humoristique pour un prochain numéro.

La boîte bleue est couverte de grands musclés et de bêtes à pustules verdâtres énumérant les incroyables possibilités démentielles du programme : fontes spéciales, couleurs terribles, bulles et des dessins ou clip-art. La cervelle glauque du teenager moyen est déjà satellisée au fond de l'univers. "*Hé maman !, je vais faire de la bédé, j'irai à Angoulême et je gagnerai un max' de blé*". Moi, je reste calme et serein ; j'ouvre la boîte. Elle contient une doc de 1OO pages et deux disquettes : une pour le programme, l'autre contenant des dessins tout prêts.

La doc est d'un format agréable, d'une composition claire et précise. Elle est simple et progressive. Un utilisateur de *Professional Page* y retrouvera beaucoup de ses connaissances. Un teenager pressé appréciera l'index.

Bon, c'était plutôt bien parti mais maintenant ça se gâte sérieusement. Enthousiasmé par les capacités prometteuses du soft, on décide de le charger. Rien sur la boîte, sur celle que nous avons reçu en tout cas, ne précise qu'il faut **impérativement** 1 méga de ram pour que le programme daigne charger. De plus, ce programme va fréquemment chercher des choses sur sa disquette à lui ; il faut donc deux drives pour bosser de façon à peu près sereine. Il me semble aberrant qu'un soft qui s'adresse aux teenagers nécessite une machine étendue pour fonctionner. Une fois devant un 'miga capable d'accueillir ComicSetter, la première surprise des auteurs est un "password" demandant un mot dans la doc. Je sais pas vous, mais c'est le genre de truc qui me scie le moral avant même d'avoir commencé. (et c'est le genre de système qui n'arrête plus les pirates depuis longtemps).

On est enfin dedans. Etonnant, la "*Tool Palette*" est à gauche alors qu'elle est à droite dans tous les autres programmes. ComicSetter tourne en medium resolution, en PAL et en 16 couleurs. Premier point malsain, la palette est fixe ; c'est à dire que l'on ne peut pas modifier les couleurs. Ca s'explique logiquement par la nécessité de "compatibilité" de palettes entre les dessins. D'autre part, la palette contient les couleurs les plus usuelles des comics ; pour les autres, on peut toujours tramer. Le principal défaut de cette palette bloquée est qu'il ne faut pas oublier de la charger dans votre programme de dessin préféré avant de crobarder vos maitres de l'univers, c'est contraignant. Le programme propose quelques outils de dessin : *pinceau, smear, fill, aerographe, polygone, rectangle, ellipse* et *courbe de Bezier*. Ces commandes sont très, très, très lentes à tel point qu'il n'est pas envisageable de s'en servir. Par exemple, la courbe

de Bezier est un très bon outil mais le simple fait de devoir attendre 5 secondes après chaque tracé transforme le dessin d'un petit Mickey en une entreprise éprouvante pour les nerfs. J'ai, par ailleurs, été très déçu par la commande de création de bulles qui, certes, permet de choisir plusieurs formes *(ballon, rectangle, nuage, explosion)*, mais ne crée même pas les "*queues de bulles*" pourtant si importantes dans le look BD. Ces queues de bulles sont réalisables mais au prix d'un bricolage fastidieux.

La composition de la page utilise le même système que Professional Page : définition de "panels" sur la feuille. Mais ce système, efficace pour la composition de textes, n'est pas assez simple et flexible pour une page de BD. Certes, le zoom *50%, 100%, 200%* permet une bonne vision du boulot si on fait abstraction du temps incroyable qu'il lui faut pour reconstruire la page après chaque changement d'échelle. L'utilisateur a accès à tous les paramètres de page : format, marges et même le découpage automatique de la feuille en panels.

Bon, voyons un peu le chargement des images. Une fois un panel sélectionné, on va chercher *ImportGraphics* dans *Project*, on revient à l'écran, on ouvre un champ pour l'image et, enfin, on accède au File Requester. Pour essayer, je charge la disquette clip-art fournie avec le programme (on trouve un répertoire graphique de cette disquette dans la doc). Ma déception est grande, les dessins sont baclés, le style varie d'une image à l'autre, les personnages sont à peu près potables mais les backgrounds sont vraiment trop moches (c'est du boulot d'amateur). Je trouve détestable que ce boulot ait été baclé alors qu'il entre pour beaucoup dans l'intérêt général du programme. C'est la preuve, s'il en fallait une, que ce programme a été réalisé sans grand souci de qualité. Gold Disk deale également des disquettes complémentaires de clip-art de la même qualité. Les supers-heros sont à peu près réussis mais tout le reste est complètement beuark. Afin de clore ce chapitre, je signale que j'ai dû visiter 5 disquettes de clip-art pour faire le machin qui sert de couverture ce mois-ci. Vous l'aurez compris, je ne suis pas satisfait par les dessins, je ne suis pas plus satisfait de la méthode de composition des cases qui permet une liberté limitée au rectangle.

Bon, tout est paramétrable, on peut tout éditer à n'importe quel moment mais le résultat est loin d'être chouette. Les *ComicFonts* sont très moyennes, les bulles ne sont pas bien ajustées au texte et il faut vraiment jongler avec tout le clip-art pour faire des images regardables. Tirons z'un bilan, voulez vous. Ce programme s'adresse aux jeunots en mal de création sachant pas trop bien dessiner mais il faut un 'miga gonflé et le clip-art d'origine est nul. Pour un amateur éclairé, le programme n'est pas assez flexible. Je suis peut-être un peu catégorique mais je pense que ce programme n'a aucun intérêt. Pour ceux que la BéDé sur ordinateur tente, ***DPaint II*** en " full page " est sûrement le meilleur outil imaginable.

Je modifierai mon jugement sur ce soft dès que j'aurai vu quelque chose de chouette réalisé avec. En attendant, gardez vos sous et achetez du papier et un flacon d'encre de Chine, c'est encore la meilleure solution pour dessiner des Comics.

EIYETI
(certifié Accent Free en V.O.)

ERE ATOME DE TRAME

Dans la trame du mois dernier, j'ai écrit une betise plus grosse que mes montagnes natales. Souvenez vous, je vous parlais des camescopes de monsieur **SONY** et, plus precisement, du petit boitier au doux nom de *RFU* qui, outre un signal modulé antenne, fournit des entrées et sorties. Donc, seules les RFU's des V1OO, V2OO et ceux des premiers V8 sont pourvus d'un VIDEO IN, **pas celui du V9O**. Je dois cet air à tom à un des membres d'*ART VIRTUEL*, un groupe de pros de l'image qui s'attaque aux bidouillages de trames sur AMIGA et ST.

AmigaVideo AmigaVideo AmigaVideo AmigaVideo

J'ai découvert la vidéo le jour ou j'ai bouffé un cameraman de la BBC venu au Tibet pour suivre un groupe de beatniks qui avaient décidé de vérifier si j'existais vraiment. Au fur et à mesure des expéditions, je me suis équipé (je n'attaque que les équipes en PAL). Un jour, alors que je finissais un réalisateur de la ZDF, je pris la décision de faire partager mes dizaines d'années d'expérience et, bon, voilà.

Touche plus à rien, t'es callé juste en haut de la trame.

Un jeune lecteur, Rachid Delaplace de St Quentin, me demande comment digitaliser des vues de microscope. Bon, pour digitaliser, il faut commencer par transformer l'image du microscope en un joli signal vidéo. La solution habituelle consisterait à monter une optique idoine sur une caméra à CCD (les tubes sont nettement moins sensibles; 15 lux mini pour les tubes contre 7 lux pour le CCD), à freezer l'image dans une mémoire de trame et à digitaliser. Le défaut principal de cette méthode est son prix; l'avantage est de pouvoir filmer toute cette "vie grouillante". L'autre méthode que je propose consiste à utiliser un système de prise de vue photo standard (nettement plus répandu), de réaliser des négatifs couleur ou des diapos et de les transformer en vidéo avec un analyseur d'images comme le **Photovix** de chez Infomanioe (ou de faire sous-traiter cette opération à une société équipée, c'est pas trop cher), de freezer et de digitaliser. Il me semble obligatoire de passer par une mémoire de trame avant le digitaliseur (le **Digi-View** s'impose).

Afin de vous faire flipper, j'ai décidé de vous parler ce mois ci de toutes les petites boites hors de prix dont tout le monde rêve : genlocks, systèmes de découpe et d'incrustation, codeurs z'et mémoires de trames. Dans ce domaine, la société **SATELLITE & TELEVISION** propose une gamme assez complète de tritouilleurs de signal. Le produit le plus connu est sans doute le **filtre électronique DG 88** qui relègue le disque en plexi du DIGI-VIEW au rang de gadget psychédélique néo-bab. Le jeune DéGé, outre le fait qu'il accepte aussi bien le PAL que le SECAM en entrée, permet d'accéder aux trois composantes couleurs de l'image par trois switches placés sur la face avant (25OO frs env.). L'indispensable collègue de travail de DéGé s'appelle **FB 1O**. C'est une mémoire d'image qui accepte PAL, SECAM et NTSC en entrée et qui, comme son nom l'indique, gèle une image sur simple pression d'un switch (5OOO frs env.). **EPAL** est un petit codeur qui, à partir du R.V.B de l'Amiga fournit un vidéo composite PAL, un black burst, permet de genlocker le signal et d'opérer quelques corrections (25OO frs env.) La qualité du boulot, comme le prix, est sans comparaison possible avec l'**A 52O** dont je vous ai déjà parlé. Cette même société propose deux genlocks - incrustateurs. Le **GST 3O** reconnait le PAL et le SECAM, permet d'entrer directement le 'miga en R.V.B, genlocke et incruste (sortie R.V.B) pour 35OO frs. Très bon rapport qualité-prix, l'engin idéal pour magouiller chez soi en prévoyant toutefois un *EPAL* ou assimilé pour l'enregistrement sur scope. Le **GST 1OOO**, quand à lui, se présente comme un engin "pro" en rack 19'. Il accepte PAL et SECAM avec la possibilité de corrections en luma, chroma et contraste. Il genlocke, incruste et fournit, outre un R.G.B, un PAL composite en sortie. Son prix, 154OO frs env., l'exclut du "grand public" mais reste sans équivalent dans le domaine pro. Voilà pour eux !. Ces produits sont bien présentés (boitiers métal). J'espère pouvoir vous parler assez vite d'un chouette incrustateur réalisé par la société **Octet d'Azur**.

La société **KIMATEK** de Tours présentait au dernier SICOB MICRO deux softs destinés à l'incrustation. Le **Vidéo Wipe Master** propose 22 effets de volets à vitesse variable, fade in et out, masques de découpe et couleur de découpe réglables (9OO frs env.). Le **Vidéo Generic Master** est un générateur d'écriture capable de scroll, roll, page à page et page scroll. Il accepte 1O fontes simultanément à l'écran, ombrage et détourage réglable, vitesse réglable (6OO frs env). Pas d'effets fracassants ou d'innovation sur ces deux produits mais c'est efficace et très "smooth".

Cette même société propose une **console de montage** pilotée par l'Amiga. Elle se compose d'une partie hardware capable de piloter 2 scopes (1 slave, 1 master) V.H.S, 8mm, U-matic ou BVU (une version à 2 slaves est en cours d'élaboration). Le soft gère les points d'entrée et de sortie du slave et l'entrée du master, donc, pas d'insert. Il peut mémoriser 5O adresses time-code, réaliser un preview et on accède à tout moment au plan de montage avec corrections possibles. Enfin, le preroll (temps de calage avant le point d'entrée) est réglable de 4 à 1O sec. Je n'ai pas le tarif de cet outil. D'autre part, j'ai du mal à concevoir cet engin sans time - code et j'attends donc de voir ce que ça donne avec un VHS banal. Si, par contre, vous avez déjà deux scopes BVU, c'est sûrement la mémoire de montage la moins chère du marché.

Je vous ai un peu parlé de DéGé 88, filtre électronique R.V.B, dont l'intérêt saute aux yeux du DIGI-VIEWer le plus ramoli. J'ai sous les yeux une doc présentant le système élaboré par **NEWTEK** pour automatiser le filtrage et, comment dire, c'est certes moins cher que le DéGé mais ça a la tronche d'un bricolage de *Science & Vie*. La bidouille proposée s'appelle

Digidroid ; c'est un petit moteur piloté par l'Amiga qui s'installe sur le disque plexi existant et qui fait tourner la roue "comme par magie". Pour $8O env., vous aurez votre droid à vous. De plus, en remplaçant votre bête caméra N/B par un spot, vous accèderez aux joies sublimes des ambiances "boites de nuit". A quand le mur d'images à base de boule à facettes pilotée par les bio-particules ?

NEWTEK, toujours eux, annoncent la **version 3.O du Digi-View**. Le soft gère des images en overscan NTSC et PAL plus un maxi-overscan total et "pro" mais pas standard avec des softs comme le Photon. Une nouvelle option permet de réaliser des digits efficaces en N/B sur 1 bitplane. J'attends avec impatience.

J'aimerais que la petite mignonne qui a remplacé mon shampooing à la graisse de b. par ce produit verdâtre aux vitamines B. se dénonce rapidement (voir No.6)

Je rentre chez maman. Dépensez pas tous vos sous, y va y avoir des trucs supers à se payer bientôt.

El Yeti

(1St desktop video company in Tibet)

COIN C : L'ASSAUT DE BATCHMAN

Quatre bonnes raisons d'adhérer à la Masse Considérable des Adorateurs du Grand Pilchard Redempteur (par E. Yetovitch A.S.C)

Alors que le monde va joyeusement à sa perte, un petit nombre d'individus, conscient des grandes valeurs morales héritées de nos ancêtres, se tourne par milliers vers un nouveau prophète qui a préféré la sauce tomate à Karl Marx. Le **Grand Pilchard**, contrairement à Michel Chevalet, est venu sur terre pour nous sauver. Donc, s'il vous faut des raisons, en voici :

- Le **Grand Pilchard** est grand. Fini X-OR et BIOMEN, il faut que dalle de temps au **Grand Pilchard** pour revêtir son armure de combat et renverser le sens de l'univers. En plus, il consomme très peu et ne sent rien
- Le **Grand Pilchard** est rédempteur. Il rédempte vachement bien, a rédempté et rédemptera encore longtemps. C'est super-valable !
- Le **Grand Pilchard** a 55 ans, une bonne situation (ingénieur en épées laser). Sportif, il aime la musique et la mèdecine par les plantes. Il rêve de fonder un banc avec une belle pondeuse sensuelle. Contacter au journal (*Ref. 0008066789*)
- Le **Grand Pilchard** situe son discours au dessus des partis. De plus, près de chez vous, un disciple est prêt à vous écouter et à vous conseiller.

Commandez notre brochure sans tarder ni réfléchir et à vous les joies des emmerdements sans fin.

With C, you C because JE

NOT A GURU but **EL YETI** *tm*

Le Chorizo Kid ayant récemment disjoncté, c'est **Batchman**, héros sans peur, qui reprend gaillardement la barre de notre galère. Totalement incapable de s'abaisser au niveau du non-initié, Batchman a décidé de vous entretenir de sujets autrement plus préoccupants que les habituels délires du Kid.

LE COIN C : INTUITION ET LES GADGETS

Quand vous manipulez une fenêtre, vous changez sa taille, vous la faites passer devant ou derrière les autres, vous la fermez, vous manipulez un gadget. Traiter une action sur un gadget ne revient pas à déterminer la position de la souris lorsque l'on clique sur un de ses boutons - en tous cas, pas pour vous, programmeurs - le système d'exploitation s'en occupe : ici, il s'agit d'INTUITION.

Le système INTUITION interne à l'AMIGA permet de faciliter énormément le traitement de ces objets mais il comporte de nombreuses possibilités et finesses... Le manuel dédié à INTUITION est assez complet mais, d'une part il laisse tout de même quelques points dans l'ombre et d'autre part, seuls les développeurs ont la chance d'y accéder. Quant aux exemples des livres ou des publications (autres qu'ANEWS bien sûr), ils n'abordent que les points les plus simples en évitant soigneusement les points délicats.

Je souhaite que cet article vous permette d'inclure des gadgets dans vos propres créations. Un menu dirigé par des gadgets et utilisé à la souris est tellement plus agréable et rapide d'emploi (plus simple aussi) qu'une commande tapée au clavier. Les possibilités des gadgets sont immenses et, mon but étant de les étudier à fond, nous nous limiterons pour commencer à un petit domaine - mais le plus important - les gadgets booléens.

Il existe avant tout quatre sortes de gadgets:
- les booléens,
- les proportionnels,
- et les gadgets de type chaîne ou de type entier.

Un gadget booléen peut être assimilé à bouton ou un interrupteur puisqu'il ne peut prendre que deux états. Il définit une zone rectangulaire d'une fenêtre (select zone) qui sera sélectionnée ou non lorsque l'utilisateur cliquera dedans avec le bouton de gauche de la souris.

Voyons la structure d'un gadget:

```
struct Gadget {
   struct Gadget *NextGadget;
   SHORT        LeftEdge,TopEdge,Width,Height;
   USHORT Flags;
   USHORT Activation;
   USHORT GadgetType;
   APTR GadgetRender;
   APTR SelectRender;
   struct IntuiText *GadgetText;
   LONG MutualExclude;
   APTR SpecialInfo;
   USHORT GadgetID;
   APTR UserData;
}
```

Les gadgets ne peuvent être placés que dans une fenêtre ou un Requester (Dans cette version d'INTUITION, il ne peut pas y en avoir dans un écran mais cette possibilité est réservée pour l'avenir). Ils forment une liste chainée pour une fenêtre donnée; c'est-à-dire que, le champ FirstGadget de la structure Window doit contenir l'adresse de la première structure Gadget de la liste. Ensuite, chaque gadget contient dans son champ NextGadget l'adresse du gadget suivant. Ce champ contient NULL pour le dernier gadget de la liste. Notez bien que, s'il y a plusieurs fenêtres, chacune est associée à la liste contenant ses propres gadgets.

Les champs LeftEdge et TopEdge définissent les cordonnées du coin haut gauche du gadget par rapport à l'origine de la fenêtre. Ces coordonnées sont dépendantes de la résolution de l'écran. Les deux autres champs Width et Height définissent respectivement la largeur et la hauteur du gadget: plus exactement de la select box, la zone dans laquelle INTUITION détectera que l'on a touché au gadget (un clic).

Réglons tout de suite les détails:
- Pour un gadget booléen, le champ GadgetType doit contenir le flag BOOLGADGET. Si le gadget appartient à un Requester, il faut aussi mettre le flag REQGADGET (on écrit alors: BOOLGADGET | REQGADGET). Si la fenêtre est d'un type particulier appelé Gimmezerozero, il faut ajouter le flag GZZGADGET.
- MutualExclude n'est pas utilisé sur cette version d'intuition.
- SpecialInfo n'est pas utilisé pour un gadget booléen.
- GadgetID & UserData sont réservés à votre usage personnel. (Nous verrons plus tard comment les utiliser intelligemment.)

Voyons maintenant les champs importants:

- GadgetRender

Ce pointeur contient l'adresse de la structure décrivant l'imagerie du gadget lorsqu'il n'est pas sélectionné. Trois possibilités s'offrent à vous :
- NULL signifie que ce gadget est invisible quand il n'est pas activé (rien ne le distingue du fond de l'image, indépendamment du texte que vous pouvez avoir écrit dans la select zone);
- l'adresse d'une structure Border;
- l'adresse d'une structure Image.

Intuition sait qu'il doit dessiner une image ou une bordure suivant que le drapeau GADGIMAGE est ou non placé dans le champ FLAGS (nous y reviendrons plus loin en détail).

Nous allons étudier les deux dernières possibilités en commençant par la structure Border.

Cette structure permet de tracer un cadre autour du gadget quand celui-ci est créé ou rafraîchi, sans aucune intervention de votre part.

```
struct Border {
   SHORT LeftEdge,TopEdge;
   SHORT                    FrontPen,BackPen,DrawMode;
   SHORT Count;
   SHORT *XY;
   struct Border *NextBorder;
};
```

- LeftEdge et TopEdge définissent le point de départ du cadre relativement à l'origine du gadget. Par conséquent, suivant la forme que vous souhaitez donner à votre bordure, ces valeurs peuvent très bien être négatives.

- FrontPen est le numéro du registre de couleur utilisé pour tracer la bordure; BackPen n'est pas utilisé.
- DrawMode : deux modes de dessin sont possibles. JAM1 utilise FrontPen pour dessiner la bordure alors que XOR complémente le fond de l'image sur le tracé de la ligne.
- Count est le nombre de points qui constituent la bordure.
- XY est l'adresse du tableau contenant les couples de coordonnées des points constituant la bordure.
- NextBorder est un pointeur sur une autre structure Border pour dessiner éventuellement un autre cadre. S'il n'y en a pas d'autre, il contient NULL.

Voici un exemple de structure Border:

```
int BordureData[10] = {0,0,100,0,100,20,0,20,0,0};
struct Border Bordure = {
   0,0,1,0,JAM1,5,BordureData,NULL
};
```

(Notez que BordureData étant un tableau, son adresse est donnée par son nom: il n'y a pas besoin d'écrire &BordureData.)

Si vous placez dans GadgetRender l'adresse d'une structure Image, de la même façon que pour une bordure, Intuition se chargera des dessins quand vous créerez ou rafraîchirez le gadget ou aussi quand il reviendra à l'état "au repos".

```
struct Image {
   SHORT LeftEdge,TopEdge;
   SHORT Width,Height,Depth;
   SHORT *ImageData;
   UBYTE PlanePick,PlaneOnOff;
   struct Image *NextImage; };
```

- De la même façon que pour une bordure, les deux valeurs LeftEdge et TopEdge représentent les coordonnées du coin haut gauche de l'image relativement à l'origine du gadget.
- Width et Height sont les dimensions de l'image dépendantes bien entendu de la résolution de l'écran.
- Depth est la profondeur de l'image, c'est-à-dire le nombre de bitplanes qu'elle affecte. Elle peut aller de 1 à 5 mais elle est limitée par la profondeur de votre écran. Pour simplifier, je vous conseille de la fixer au même niveau que celle de l'écran. On peut faire des images de profondeur inférieure à celle de l'écran qui utiliseraient moins de mémoire mais c'est plus délicat à mettre en oeuvre et il faudrait au moins un article entier pour traiter de ce problème.
- ImageData est l'adresse du tableau contenant les données de l'image.
- PlanePick est un bitmap des registres de couleurs utilisés. Si vous avez suivi mon précédent conseil, utilisez-les tous en affectant 0xFF à cette variable. PlaneOnOff indique à INTUITION ce qu'il faut faire des bit-planes non utilisés. Dans ce cas particulier, fixez-la à 0x00.
- NextImage est un pointeur sur une autre image à dessiner éventuellement; sinon, il doit contenir NULL.

- SelectRender

Ce champ définit l'imagerie du gadget activé de la même façon que pour GadgetRender et avec la même structure de données : si le gadget au repos a une bordure, dans l'état activé, il peut en avoir une différente mais pas une image. Notez aussi que dans le cas où ce champ pointe sur une structure Image, le drapeau GADGHIMAGE doit être présent dans le champ FLAGS afin qu'INTUITION sache qu'il doit dessiner une image quand le gadget change d'état.

- GadgetText

Ce pointeur contient NULL si vous ne souhaitez pas faire figurer de texte dans votre gadget. Dans le cas contraire, il contiendra l'adresse d'une structure IntuiText définie ci-dessous:

```
struct IntuiText {
   UBYTE FrontPen,BackPen,DrawMode;
   SHORT LeftEdge,TopEdge;
   struct TextAttr *ITextFont;
   UBYTE *IText;
   struct IntuiText *NextText;
};
```

- FrontPen est le numéro du registre de couleur utilisé pour écrire le texte; BackPen est la couleur utilisée pour le fond du texte si le mode JAM2 est sélectionné.
- DrawMode peut ici prendre trois valeurs : JAM1,JAM2 et XOR.

JAM1 signifie que le texte est écrit par dessus le fond de l'image; JAM2 précise que le fond doit être éffacé avant avant que le texte ne soit écrit. Enfin le mode XOR écrit le texte en complémentant la couleur du fond.

- LeftEdge et TopEdge définissent comme d'habitude l'origine du texte relativement à celle du gadget.
- TextAttr est un pointeur sur une structure du même nom (que je laisse de coté pour le moment; ça n'est pas notre sujet) si vous voulez écrire dans un jeu de caractères particulier. Pour avoir la police de caractères standard, affectez la valeur NULL à ce champ.
- IText est un pointeur sur la chaine de caractères à afficher. Je vous rappelle (pour ceux qui n'ont pas l'habitude du C) que si vous donnez à ce champ la valeur "TOTO" (avec les guillemets), le compilateur réserve de la place pour la chaine 'TOTO\0' et retourne son adresse comme pointeur.
- Enfin, NextText est un pointeur sur une autre structure IntuiText s'il vous reste du texte à écrire. Sinon, il contient NULL.

- FLAGS

Ce champ indique à INTUITION les propriétés du gadget. La première est la manifestation de la sélection que l'on appelle le highlighting : si le drapeau GADGHNONE est placé, le gadget ne changera pas d'état lorsque l'on cliquera dessus.

Si le drapeau GADGHBOX est mis, le gadget sera entouré d'une boite tant qu'il sera sélectionné.

Si l'on place le flag GADGHCOMP, l'intérieur du gadget sera complémenté; c'est-à-dire qu'il changera de couleur. Toutefois, la complémentation ne se fait pas au niveau de la couleur proprement dite mais au niveau du numéro de registre de couleur utilisé. Par exemple, les points de couleur 0 (00) deviendront de couleur 3 (11); ceux de couleur 2 (10) prendront la couleur 1 (01), etc...

Le drapeau GADGHIMAGE indique à INTUITION que la structure Image dont l'adresse est dans le champ SelectRender doit être dessinée lorsque le gadget est sélectionné.

Il est bien évident qu'un seul de ces quatre flags ne peut être choisi à la fois.

Le drapeau GADGIMAGE (pas GADGHIMAGE !) demande à INTUITION de dessiner l'image associée à la structure Image dont l'adresse se trouve dans le champ GadgetRender quand le gadget est "au repos". La combinaison de GADGIMAGE et GADGHIMAGE permet donc l'alternance de deux images différentes quand l'utilisateur clique sur le gadget (et de réaliser une petite animation, comme pour les icônes) sans que le programmeur n'ait à prévoir un quelconque dessin: c'est INTUITION qui dessine la bonne image lorsque le gadget change d'état.

Si vous êtes arrivé jusqu'ici, cela veut dire que vous ne vous êtes pas endormi ou que vous n'avez pas changé d'article (Je vous remercie de votre attention). Si ce que vous avez lu vous semble quelque peu obscur, suivez en même temps sur le programme d'exemple. Tout est clair ? (Je l'espère parce que ça se complique)

Le flag GRELBOTTOM signifie que l'ordonnée du coin haut gauche du gadget est relative non pas à l'origine de la fenêtre mais au bas de celle-ci. En d'autres termes, le gadget est toujours à la même distance du bas de la fenêtre, même si on la redimensionne. C'est par exemple le cas pour le gadget de dimensionnement des fenêtres qui se trouve dans le coin en bas à droite. Notez bien que l'ordonnée (Y) étant relative au bas de la fenêtre, elle doit être négative pour que le gadget apparaisse. Le flag GRELRIGHT utilise le même principe sauf qu'ici, c'est l'abscisse (X) de l'origine du gadget qui est relative au coté droit de la fenêtre.

Les deux drapeaux GRELWIDTH et GRELHEIGHT obéissent au même principe: la largeur et la hauteur sont relatives à celles de la fenêtre qui contient le gadget. Par exemple, avec GRELWIDTH et une largeur de -20, le gadget sera toujours moins large de 20 pixels que la fenêtre, quelle que soit la taille de celle-ci.

Le flag SELECTED est d'une importance primordiale: c'est sa valeur qui permet de savoir si le gadget est sélectionné ou non. Un gadget en mode TOGGLESELECT (On y reviendra) créé avec ce flag est dès le départ dans l'état activé.

Enfin, dernier de cette catégorie, le flag GADGDISABLED inactive un gadget: tant qu'il se trouve dans cet état, on ne peut plus l'activer et son image est recouverte d'une trame (il apparait en "fantôme" ou ghosted) pour indiquer clairement qu'il est hors service.

- ACTIVATION

Ces drapeaux conditionnent le comportement du gadget lors d'une action. Nous passerons rapidement sur ENDGADGET (qui ne concerne que les gadgets attachés à des Requesters), sur STRINGCENTER, STRINGRIGHT, LONGINT, et ALTKEYMAP qui ne concernent que les gadgets de type chaîne ou de type entier.

Le flag TOGGLESELECT rend le gadget comparable à un interrupteur au lieu d'un bouton-poussoir. Sans ce drapeau, le gadget n'est activé que lorsque l'utilisateur clique dessus. Par contre, avec TOGGLESELECT, le gadget alterne entre les états activé et "au repos" chaque fois que l'utilisateur le manipule.

Le flag GADGIMMEDIATE force le gadget à "prévenir" le pro-

gramme dès qu'il est activé. Ce flag n'est pas obligatoire mais il se révèle indispensable pour un bon fonctionnement. (conseil: ne l'oubliez pas)

Le flag RELVERIFY maintient le gadget activé tant que le bouton de la souris n'a pas été relâché et prévient le programme s'il a été relaché correctement: ceci est assez délicat; nous y reviendrons lorsque nous étudierons les messages.
Nous traiterons aussi à ce moment-là de FOLLOWMOUSE.

Il reste quatre drapeaux : RIGHTBORDER, LEFTBORDER, TOPBORDER et BOTTOMBORDER qui permettent de lier la taille et la position du gadget aux dimensions des bordures de la fenêtre mais leur fonctionnement reste assez obscur (J'ai testé pour vous, et ce jour là, j'avoue que l'ordinateur a bien failli passer par la fenêtre). Malgré mes efforts, je n'ai pas vraiment compris l'action de ces drapeaux. Les seuls renseignements que j'aie trouvé à ce propos (dans le manuel INTUITION) noyaient assez bien le poisson. Si un lecteur d'ANEWS plus intelligent ou plus têtu que moi trouve la clef du mystère, qu'il n'hésite pas à nous prévenir...
Nous en resterons là pour aujourd'hui. Pour mettre en pratique ce que vous venez de lire, tapez donc le programme d'exemple. Il crée trois gadgets qui résument les grandes possibilités de ces objets (cliquez sur tout, changez la taille de la fenêtre pour voir les conséquences, sortez en cliquant pour la fermer). Le mois prochain, nous verrons comment utiliser les gadgets dans un programme.

```
#include "intuition/intuition.h"

USHORT BorderVectors1[] = {0,0,100,0,100,50,0,50,0,0};
struct Border Border1 = {
  -2,-1, /* origine relative au coin haut gauche du gadget */
  3,0,JAM1, /* front pen, back pen et drawmode */
  5, /* nombre des points composant la bordure*/
  BorderVectors1, /* adresse du vecteur */
  NULL /* autre bordure à dessiner */
};

struct Gadget Gadget1 = {
  NULL, /* gadget suivant dans la liste */
  10,20, /* coordonnées de l'origine relative.*/
  100,50, /* largeur et hauteur de la select zone (ou hit box)
*/
  GADGHCOMP, /* drapeaux concernant le gadget */
  GADGIMMEDIATE | RELVERIFY, /* drapeaux concer-
nant l'activation */
  BOOLGADGET, /* type du gadget */
  (APTR)&Border1, /* bordure ou image à afficher au repos
*/
  NULL, /* image à afficher quand il est sélectionné */
  NULL, /* adresse de la première structure IntuiText */
  NULL, /* exclusion mutuelle (NB:non utilisé) */
  NULL, /* adresse de la structure SpecialInfo pour les non-
booléens*/
  NULL, /* nombre réservé pour votre usage personnel */
  NULL /* pointeur réservé pour votre usage personnel */
};

struct IntuiText Text = {
  1,0,JAM1, /* front pen, back pen et drawmode */
  2,2, /* origine du texte par rapport à l'origine du gadget */
  NULL, /* jeu de caractères choisi */
  "MERCI ANEWS!", /* texte */
  NULL /* éventuellement structure IntuiText suivante */
};

struct Gadget Gadget2 = {
  &Gadget1,-120,60,100,12,GADGHBOX|GRELRIGHT|GR-
ELBOTTOM,
  GADGIMMEDIATE|RELVERIFY,BOOLGADGET,NULL,
  NULL,&Text,NULL,NULL,NULL,NULL
};

UWORD Anim1Data[5] = {
  0x2020,0x5050,0x8888,0x0504,0x0202
};

struct Image Anim1Image = {
  40,20,15,5,1,Anim1Data,0xFF,0x00,NULL
};

UWORD Anim2Data[5] = {
  0x0202,0x0504,0x8888,0x5050,0x2020
};

struct Image Anim2Image = {
  40,20,15,5,1,Anim2Data,0xFF,0x00,NULL
};

struct Gadget Gadget3 = {
  &Gadget2,220,20,100,50,GADGIMAGE|GADGHIMAGE,
  TOGGLE SELECT|GADGIMMEDIATE|RELVER-
IFY,BOOLGADGET,(APTR)&Anim1Image,
  (APTR)&Anim2Image,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL
};

struct NewWindow NewWindow = {
  20,20, /* origine de la fenêtre relative à celle de l'écran */
  600,180, /* largeur et hauteur de la fenêtre */
  0,1, /* detail et block pens */
  GADGETDOWN | CLOSEWINDOW, /* IDCMP flags */
  WINDOWCLOSE | WINDOWSIZING | ACTIVATE, /* autres
drapeaux de la fenêtre */
  &Gadget3, /* premier gadget de la liste */
  NULL, /* custom CHECKMARK */
  "ESSAI GADGETS", /* titre de la fenêtre*/
  NULL, /* custom screen */
  NULL, /* custom bitmap */
  5,5, /* largeur et hauteur minimales */
  600,180, /* largeur et hauteur maximales */
  WBENCHSCREEN /* type de l'ecran auquel elle est rattachée */
};

struct IntuitionBase *IntuitionBase;
struct Window *Window;
struct IntuiMessage *Message;

void main() {

  /* ouverture de la librairie INTUITION */

  IntuitionBase = (struct IntuitionBase *) OpenLibrary("intui-
tion.library",0);
  if (!IntuitionBase) exit(0);

  /* ouverture de la fenêtre */

  Window = (struct Window *) OpenWindow(&NewWindow);
  if (!Window) exit(0);

  /* on attend que l'utilisateur clique sur CLOSEWINDOW */

  do
    Message = (struct IntuiMessage *) GetMsg(Window->UserPort);
  while (Message->Class != CLOSEWINDOW);

  /* fermeture de la fenêtre et de la librairie INTUITION */

  CloseWindow(Window);
  CloseLibrary(IntuitionBase);
}
```

Batchman

Comme promis le mois dernier la routine de conversion de fichiers WP amiga en WP MS-DOS de notre sympathique lecteur québéquois Michel Laliberte. sera publiée le mois prochain.
Amigalement votre et au mois prochain.
With ROMEO you ALFA (j'ai rien compris à leur truc...)

ROMEO RAPIDO

N'oubliez pas que vous pouvez nous contacter Batchman et moi sur minitel 3615 DEEP bal ROMEORAPIDO

COURRIER : Eric Doestanque se plaint d'avoir des problèmes avec les nombres réels (flottants), celon toute vraissemblance tu as oublié de linker avec la librairie mathématique lcm.lib . Si vous voulez utiliser le format ffp (fast floating point motorola) il faut compiler avec l'option -f (LC1 -f -o...)
puis linker avec lcmffp.lib au lieu de lcm.lib, mais attention: 1- le compilateur ne gère plus les divisions par 0 ce qui provoque un gourou (pas en format normal)
2- il faut utiliser les routines des librairies mathffp.library et mathtrans.library et donc pensez à ouvrir ces librairies au debut de votre programme (comme vous ouvrez intuition.library).
3- il faut alors utiliser les fonctions sur les flottants ffp SPCos, SPSin, SPLog, SPSqrt... Les calculs sont plus rapides mais cela impose de connaitre la syntaxe exacte de ces fonctions consultez donc le ROM KERNAL dans un club ou chez un copain développeur.

SECOND LECTEUR POUR AMIGA®

CA 880 - CALIFORNIA ACCES (3" 1/2)

- 100 % Compatible,
- Pour A500/A1000/A2000,
- Mécanisme de haute qualité,
- Connecteur drive supplément.,
- Long cable de raccordement,
- Track density : 135 TPI,
- Temps d'accès moyen : 94 ms,
- Data Transfer : 250 kb/s.
- Poids : 1 KG,
- Garantie complète de 1 an,
- Très silencieux,
- Switch Marche/arrêt,
- Slimline design (extra plat),
- 1000 kbytes (unformatted),
- 880 kbytes (formatted),
- Consommation (standing) : 0.22 w,
- Dimensions : 28.5 x 104 x 202 mm,
- Prix : 1290 TTC.

BAB MICRO
7, rue de Coursic
64100 BAYONNE
TEL. 59.59.39.65

IMPRIMANTE POUR AMIGA®

STAR LC 10 (Interface et cable pour Amiga®)

- INTELLIGENTE :
  . Graphique,
  . Position Parking,
  . 4 polices résidentes,
  . 4 Ko de mémoire,
- RAPIDE :
  . 144 CPS mode listing,
  . 36 CPS en qualité courrier,
- SIMPLE :
  . Panneau opérateur étendu,
  . Séléction directe des polices,
- et aussi BELLE.
- Matricielle à impact, 9 aiguilles,
- Entrainement papier friction ou traction,
- Matrice de caractères :
  . Listing : 9 x 9,
  . Courrier : 18 x 23,
- Rubans à cassette (1 million de caractères),
- Niveau sonore : 53 dBA,
- Dimensions : 383 x 287 x 108,
- Poids : 4,7 Kg,

PRIX : 2 450 FF
Documentation disponible.

REGLEMENT PAR CHEQUE A L'ORDRE DE BAB MICRO (FRAIS DE PORT 50 FF).

Amis bonjour! J'espère que la rentrée ne vous a pas trop déprimé.... Wohhw, quel silence tout d'un coup! Avec chaque rentrée vient tout un lot d'annonces de produits nouveaux. Les lecteurs d'*A-News* n°7 auront sûrement parcouru avec émotion les pages 'news'.
Voici l'essai d'un de ces produits vu au *Micro 88*. Pour commencer, question à dix francs : *après le moniteur, de quoi votre Amiga se délecte t-il au point de faire les pires caprices pour en obtenir ?* (tic..tac..tic..t.) Oui c'est ça! De la mémoire! Donc sujet du jour, les cartes mémoire de Spirit Technology - l'**IN 1000** pour Amiga 1000 et les **IN 500** et **IN 500-S2** pour l'Amiga .... 500 !

Laurent fait le point sur....

Les Cartes Spirit

Heureux possesseurs d'un Amiga 1000 oyez, ce qui suit vous concerne! Les autres, sautez deux paragraphes et on se retrouve. Bien, maintenant que nous sommes entre nous (j'ai un 1000, héhé..) imaginez une carte en forme de L dotée de supports à même de contenir un méga et demi en boîtier de 256 Kbits avec en plus une horloge calendrier sauvegardée par pile tapie dans un coin. Vous y êtes ? Alors rajoutez trois jumpers dont la fonction sera d'informer la machine sur vos désirs ou vos moyens en ce qui concerne l'autoconfiguration de l'extension mémoire et vous aurez une bonne approximation de ce qu'est l'IN 1000.

Je vois des doigts levés pour les questions : j'explique. Pourquoi une forme tarasbicotée en L ? Parce que cette carte, tout comme ses soeurs, se monte à l'intérieur de la machine et justement ce joli L lui permet de se faufiler entre lecteur de disquettes et daughter board. Smart non ?

Deuxième explication, les jumpers. Vous avez la possibilité de choisir le montant de mémoire supplémentaire disponible dès le démarrage de la machine. Suivant la position de ces dits jumper l'Amiga reconnaîtra automatiquement, et donc sans intervention de votre part, 0Ko, 500Ko, 1 mega ou 1,5 méga. Tout ceci, bien sûr, dans la limite des boîtiers de mémoire installés sur la carte. Pourquoi ce choix? Et bien pour deux raisons. La première est que la carte peut être équipée de plus ou moins de mémoire par l'intermédiare de puces de 256 Kbits que l'on enfiche dans des supports prévus à cet effet et que la façon la plus simple d'informer le système du nombre de boîtiers installés est d'utiliser ces jumpers. A chaque position de ces jumper, en fait une sorte d'interrupteur, correspondra donc une configuration bien précise, c.q.f.d. (*Ed: en regardant dans mon dictionnaire je vois que cqfd = "ce qu'il fallait démontrer"*)

La deuxième raison est que toute mémoire que l'on pourra ajouter sur un Amiga se trouvera être de la 'FAST Memory' (pour l'instant du moins). Pour ceux à qui les doux verbiages de 'CHIP' et 'FAST' Memory n'évoquent rien, ce qui suit est pour vous.

L'Amiga doit une grande partie de ses fabuleuses possibilités tant graphiques que sonores à un jeu de puces spécialisées (*Custom Chip Set* in inglish). Or ces puces à leur tour doivent toute leur puissance à la possibilité de pouvoir accéder directement à la mémoire de base de votre Amiga : les 512 premiers Ko d'origine qui tirent justement leur nom de CHIP Memory de cette particularité. Pour épater Lucette vous direz : *Tu vois chérie, il y a mon Custom Chip Set qui fait de la D.M.A sur ma Chip Memory entre les cycles C.P.U.* En cas d'échec avec cette formule béton, écrire au journal qui transmettra.

Bon, trêve de délires libidineux, imaginons un instant que votre jeu préféré, qui a été développé par un programmeur génial mais ignorant tout de ces subtilités mémériques (la vache, que c'est nul..), se charge en FAST Memory. Eh bé là, cong, Gourou Abomination et crack refait! Sachant que le premier souci de l'AmigaDos est de charger tout ce qu'il peut en FAST Memory, supputez-vous, fidèles lecteurs, l'utilité d'interdire à une carte mémoire de s'autoconfigurer? Je vois que oui. D'autant que pour les programmes qui ont, eux, bien été conçus pour tenir compte de la mémoire supplémentaire, la simple instruction AddMem que vous trouverez dans le tiroir C de la disquette fournie avec la carte Spirit rameutera au grand galop les précieux kilo-octets. Pour ma part c'est la solution que je préfère.

A titre d'information pour les techniciens, si vous choisissez de mettre un AddMem dans votre Startup-Sequence, les 1,5 méga se positionneront à partir de l'adresse 800000 hexadécimal soit 500 Ko dans la zone normale d'extension mémoire et un méga dans une zone non actuellement utilisée par le système. Ceci permet de porter la mémoire plafond de votre Amiga à 9 méga au lieu des 8 prévus par le système. Par contre si vous choisissez l'autoconfiguration, la mémoire se positionnera à partir de $C00000 soit à l'adresse choisie par Commodore pour son A501. Amis du 500 ceci est très important!

Non sans vous avoir rappelé que je disserte sur la carte destinée à l'Amiga 1000, je m'en vais vous raconter les joies de l'installation de la dite carte dans un 1000 innocent.

Soit un 1000.

installation dans A1000

Lire ce qui précède : *"soit un 1000 point à la ligne tiret"*
Après avoir lu attentivement la notice en francais fournie sur disquette, regardé et mémorisé les jolis dessins qui vous montrent étape par étape comment ouvrir la bête etc.. vous pourrez vous attaquer aux quelques 18 vis qui closent un 1000 bien né. Détail qui intéressera les A500istes plus que les A1000istes, si votre carte Spirit est installée par un revendeur nanti du titre de Centre Technique Agréé (C.T.A) votre garantie devrait résister à l'opération.

On enlève le 68000, on le place sur la carte, on réenfiche le tout sur le support 68000 de l'Amiga, bien souvent on se sera battu avec le lecteur de disquettes qu'il est conseillé de déposer, mais surtout on se sera fâché avec les deux micro-clips qu'il faut placer en deux endroits certes très clairement indiqués par la notice. Si l'emplacement est clair et facile à trouver, profitez de la visite de votre copain fakir ou des doigts de fée de votre petite soeur pour mettre en place ces deux clips. La notice indique d'ailleurs une alternative qui consiste à souder les deux fils. Mis à part ces deux clips, l'opération est donc relativement simple, comptez 40 minutes pour un profane.

Bien bien.

Après avoir tout refermé, je vais vous entretenir un peu de l'horloge sauvegardée. Elle se situe dans la même zone mémoire que l'horloge de l'A500 fournie par Commodore dans les A501. On y accède par les utilitaires SETCLOCK et READCLOCK fournis sur la disquette SPIRIT. Les dieux du logiciel trouveront dans la documentation l'adresse des 2 Ko de ram sauvegardée qui gisent inutilisés dans cette horloge. Tout programme astucieux mettant à profit ces 2Ko m'intéresse!

modèle 500

Amis du 500 ého! on va causer des **IN 500** et **500-S2**. D'abord expliquons les différences entre ces deux modèles. La IN 500 est tout bêtement la version pour Amiga 500 de L'IN 1000. Elle en conserve donc les puces de 256 Kbits les jumpers de configuration et la possibilité d'y adjoindre une horloge sauvegardée. Par contre elle est bien plus facile à mettre en place avec un seul clip à fixer et qui plus est dans un endroit accessible. Et en plus un A500, vous l'ouvrez par seulement 6 vis, y'a pas d'justice. La seule remarque quant à l'installation, est qu'il vous faudra soit tordre soit couper une petite patte du blindage electromagnétique de votre machine mais ça ne pose pas grand problème vu la faible épaisseur de la tôle. Temps moyen de l'opération, 20 minutes si vous avez du mal à trouver un tournevis.

Par contre vu que l'horloge Spirit se place à la même adresse que celle de Commodore, le choix de configuration des jumper est plus fourni. Deux cas se présentent à vous. Soit vous ne possédez pas d'extension A501 et alors l'IN 500 se comporte comme l'IN 1000, à savoir même adresse pour les choix autoconfigurant ou non et prise en compte de l'horloge Spirit. Soit, deuxième possibilité, vous possédez une A501 et la ça devient cornélien. Vous pouvez choisir d'autoconfigurer jusqu'à la limite des 1,5 méga et prendre en compte l'horloge Spirit mais alors, l'A501 est purement et simplement déconnecté par l'IN 500! C'est un choix qui vous prive bêtement de 500 Ko. Autre possibilité, vous conservez l'accès à votre A501 et son horloge.

Notons au passage que l'horloge Spirit est en option et vous sera facturée en sus, son achat me paraît donc déconseillé pour une IN 500.

Ceci dit, nous voici avec notre A501. Si vous choisissez de ne pas rendre la carte autoconfigurante, aucun problème, un *AddMem* en *Startup-Sequence* permettra l'accès aux 1,5 méga de FAST Memory que peut vous offrir la carte. Par contre si vous désirez jouir de ces 1,5 méga par le biais de l'autoconfiguration, vous rencontrerez quelques problèmes. En fait vous ne pourrez avoir accès qu'à 1,3 méga de FAST Memory au plus. Ceci n'est pas un défaut de la carte et les possesseurs d'A500 avertis qui auront suivi mon propos depuis le début doivent déjà se douter du pourquoi de la chose.

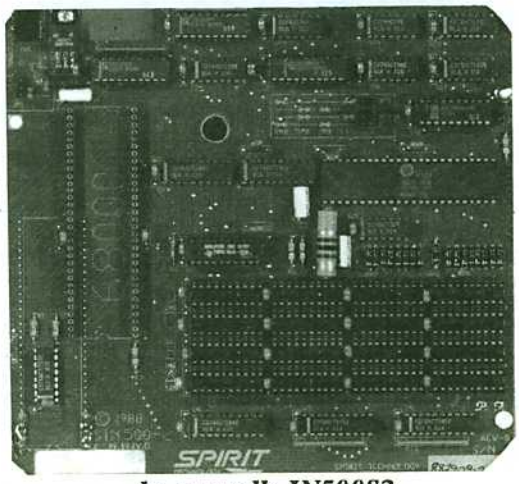
On fait silence, j'explique. L'A501 se positionne comme dit plus haut de $C00000 à $C7FFFF. L'IN 500 va donc autoconfigurer de $C80000 et en théorie jusqu'en $C80000 + 1,5 méga = $DFFFFF ! Horreur, malheur c'est en plein sur les registres de l'horloge de l'A501 et des Custom Chips de l'Amiga ! Aux grands maux les grands remèdes, on retire la mémoire en trop soient 200 Ko, justement les 200 Ko qui disparaissent lors de la phase d'auto configuration. Simple non? **En fait, ici encore, la solution du AddMem judicieusement placé me paraît la solution la plus pratique.**

Que les lecteurs ignorant des charmes du CLI et des Startup-Sequence se rassurent, ils trouveront sur la disquette Spirit des utilitaires destinés à effectuer les modifications adéquates sur leurs disquettes de travail et ce d'un click de souris. On trouve vraiment tout ce qu'on veut sur cette disquette. Il y a même de très utiles utilitaires du domaine public tel ***GOMF*** le programme anti-Gourous, mais chut, surprise..

la nouvelle

Conscient du fait que certaines personnes préfèreront toujours le système de l'autoconfiguration, Spirit Technology vient de lancer ce nouveau produit qu'est **L'IN 500-S2.** Cette fois ci, il s'agit d'une carte pensée uniquement pour l'Amiga 500. Conséquence, le dernier clip subsistant sur l'IN 500 disparaît et la carte qui utilise les nouvaux boîtiers mémoire de 1 mégabits apporte jusqu'à 2 mégaoctets de FAST Memory qui s'autoconfigurent sans l'ombre d'un problème. Le souci de compatibilité pour cette nouvelle carte a été poussé à l'extrême. Ainsi prenant en compte les craintes des possesseurs d'A501 quant à la possibilité de surcharger leurs alimentations réputées fragiles, l'IN 500-S2 est dotée de la possibilité de puiser son énergie sur un transformateur externe du type calculatrice. Un régulateur intégré sur la carte vous permettra d'utiliser à peu près n'importe quel vieux transfo trainant au grenier. A ce propos, il convient de ne pas trop fabuler. Ainsi notre rédac chef, l'inénarrable Ed:, s'use les yeux sur un 500 doté d'une IN 500 remplie de ses 1,5 méga, d'une A501 et de deux lecteurs supplémentaires (soient trois lecteurs en tout!) et son alimentation, s'il est vrai qu'elle chauffe un chouia, tient vaillamment le coup... Pour les sceptiques, un bilan des consommations électriques est fourni dans la documentation.

Autre attention de Spirit Technology, ils fournissent un clip à fixer sur Gary pour le cas ou de futures (!) interfaces disques durs DMA poseraient problème. Vous voyez un peu ça, il n'y a pas encore de problèmes qu'ils sont déjà résolus! Allo, Matignon...



la nouvelle IN500S2

conclusion

En conclusion, la principale caractéristique de ces cartes, mis à part le fait qu'elles contiennent de la mémoire bien sûr, réside dans le fait que ces petits bijoux se montent à l'intérieur de votre machine. En gros, avec les cartes Spirit, les extensions mémoires internes ne sont plus l'apanage de l'Amiga 2000. Une des conséquences de cette disposition, et ceci aussi bien pour les modèles destinés aux 500 qu'aux 1000, est que la carte se greffant sur le support du 68000 laisse totalement libre le bus d'extension !

Pour l'instant, la documentation de l'IN 500-S2 est en cours de traduction. La commercialisation de cette extension ne devrait donc plus tarder. Espérons qu'une version pour 1000 verra le jour...

Pour donner plus de poids aux propos qui précèdent, sachez que pour avoir vu tourner ces cartes mémoire sur des Amiga 500 et 1000 doté de configurations matérielles des plus ésotériques (disque dur, mémoire etc..), aucun conflit entre toutes ces extensions ne s'est jamais manifesté. Le fait que le bus reste disponible pour, par exemple, un disque dur sans avoir à chaîner plusieurs boîtiers est donc un avantage bien réel.

Le fait de pouvoir ajouter 1,5 méga sur 1000 ou jusqu'à 2 méga sur un 500 sans perdre un pouce carré sur son plan de travail ferait déjà de ces cartes un choix à envisager. Que cette mémoire puisse en plus être adressée ailleurs que dans la zone des huit méga prévue par Commodore est une caractéristique qui devrait intéresser au plus haut point les utilisateurs gourmands en mémoire.

Laurent

Les cartes Spirit Technology sont distribué en France par C.I.S, 571 cours de la Libération, 33400 Talence

Prix : IN500 1690F TTC, horloge 450F en plus; IN500S2 2990F TTC (horloge non disponible); IN1000 2390F TTC avec horloge

Ces prix sont pour cartes sans RAM (voir Cupertino Newsletter p5 au sujet des circuits RAM). CIS propose une carte IN500S2 avec 512k RAM au prix promotionnel de 3690F TTC jusqu'à noël

2e FESTIVAL DE LA MICRO

La rentrée ludique se tenait à l'espace Champerret le 14, 15, 16 Octobre. Etant donné les quelques 100 mètres de queue qu'il fallait faire pour pouvoir rentrer, et la température qu'il y avait à l'intérieur, ce fut sans aucun doute un succés. Pourtant, tout le monde n'était pas à ce rendez-vous. Parmi les grands absents, il y avait tout d'abord **LORICIELS** et son fameux "*944 TURBO CUP*", **DELPHINE SOFTWARE** (sur qui il faudra compter prochainement), **OCEAN**, et **CHIP**. Et puis surtout, tous ceux qui ne sont **jamais** là: **MICRODEAL, FTL, CINEMAWARE, PSYGNOSIS**, bref, tout ceux qui font le succés des salons étrangers.

Alors, je pose une question: pourquoi en France, on n'est pas fichu de faire un salon ou un festival qui ressemble vraiment à quelque chose? Sera t'on toujours obligé de franchir la Manche pour être au courant des dernières nouveautés? Pourtant, du côté des éditeurs français, ça bouge, et les mangeurs de marmelade commencent à regarder sérieusement du côté de l'hexagone. Alors messieurs les organisateurs, essayez de faire un festival c'est bien, mais faire un véritable salon informatique ludique chez nous (et pas seulement avec quelques éditeurs francais), ce serait le pied!

Bon alors, qui était là? Et bien c'est simple. La moitié du festival était occupé par des boutiques telle **ELECTRON** qui ont eu quand même l'heureuse idée d'ammener avec eux *OPERATION WOLF*, non pas en soft, mais la véritable bécane de café; et puis **GENERAL, JBG, MT5**, et un tas d'autres gens qui vendaient bien évidement des centaines d'articles, à des prix... normaux. Pas de supers affaires. Par conséquent, nous passerons à la deuxiéme partie, c'est à dire les éditeurs.

Commençons par celui qui était au début du salon: **UBI SOFT**.

Pas de grande surprise: une vidéo de présentation d'*IRON LORD* qui doit sortir incessamment sous peu vu qu'il est quasiment disponible (du moins, c'est ce qu'a laissé supposer leur hôtesse qui avait entendu ça quelque part...). On à pu voir aussi *SKYCHASE*, et *SPEED BALL* où deux équipes se renvoient une bille en acier, le tout vu d'en haut. Les graphismes ressemblent étrangement à *Xenon* (et pour cause); quant au son, c'est génial. Le reste était sans importance; même pas une petite demo de *POWERDROME*.

Nous passerons à **INFOGRAMES** (qui représentait aussi **ERE INFORMATIQUE** et **COBRA SOFT**). La mascotte d'INFOGRAMES étant un TATOU, il fut désagréable de voir qu'il s'était transformé en TARIEN! (t'as tout? non, alors, t'as rien!). Explications : 1 seul ordinateur pour tout le stand (un *ST*) et une vidéo de *BOB MORANNE OCEAN* et un autre truc. De toute façon c'etait des demos ST. On a quand même vu une maquette de la fusée de *TINTIN SUR LA LUNE* et surtout, la méga-atraction, un super grand jeu tout-en-carton de *MAXI BOURSE* où les visiteurs pouvaient participer.

Mais, n'étant pas au salon du jeu de société, je me déplaçais d'un pas souple, l'oeil glauque et l'haleine fraiche, vers le plus beau stand du festival: j'ai nommé **TITUS**. Tout était là : *FIRE AND FORGET, OFF SHORE WARRIOR*, le super *GALACTIC CONQUEROR* que je vous recommande tout particulièrement, et le tant attendu *CRAZY CARS II*. Alors là mes enfants, c'est délirant. Rien à voir avec le premier.

Tout a été revu: les graphismes, le scrolling, les couleurs; enfin, ce jeu est vraiment super. Le principe reste le même, sauf que l'on peut choisir sa route. Le test prochainement c'est promis. De plus, je dois malheureusement le dire, ce sont les seules personnes du festival qui savaient de quoi elles parlaient, et qui ont eu l'amiabilité de perdre vingt minutes avec moi. Mais au fait, pourquoi il était beau leur stand?

Et bien parce qu'**Elle** était là! C'etait vraiment la plus belle de tout ce salon. Toute de rouge vêtue, avec son profil à réveiller les instincts les plus primitifs des pauvres homo-sapiens que nous sommes, et ce CUL, par toutatis, ce cul....mais de qui je parle? Mais de cette super *328 GTS* bien sûr! eh oui, une véritable FERRARI, celle en quelque sorte qui a servi de modèle pour Crazy Cars. J'espère un jour voir dans les mêmes conditions, MARIA, celle qui a servi de modèle pour *BARBARIAN*, mais enfin...

Sinon il y avait aussi **MICRO APPLICATION** avec ses rayons tout plein de jolis livres tout bien rangés. Malheureusement pour les amateurs de Basic, toujours pas de *GFA* en vu. A noter cependant que sur le stand il y avait le soft le plus nul du salon, *BOMB BUSTERS*, mais par contre, je leur décerne le prix de l'hôtesse la plus sexy. On ne peut pas tout avoir....

Les P'tits gars de chez **COKTEL VISION** étaient de la fête aussi, et ils présentaient leur seule vraie nouveauté, *FREEDOM*, qui a l'air sympa. En face on pouvait voir *IRON TRACKERS* de chez **MICROÏD**. J'espère que la version finale sera mieux que cet espèce de machin qui se déplaçait sur l'écran, parce que sinon...

Ben voilà, on a fait le tour. Malgré le manque de place et d'éditeurs (surtout étrangers), c'était sympa. Le temps de passer à la fouille à la sortie par le service d'ordre pas cool (dès fois que j'aurais volé une imprimante...), et je sortais respirer l'air pur de Paris. J'avais rempli ma mission.

Thierry R.

La Demo du Mois

Salut les Amigafans...Je m'appelle Emeric et suis un lycéen parisien.C'est moi qui vais m'occuper de cette rubrique. J'essaierai d'être impartial dans mes articles. Entendons-nous bien, une démo, pour moi, c'est une animation graphique originale avec une musique en fond.

J'ai testé pour vous ce mois "**The D.O.C. Demo**".

1.Description

Tout d'abord, plantons le décor : imaginez un paysage montagneux au crépuscule; dans le ciel étoilé brille un mot écrit en lettres gothique "DOC". Le sol est représenté par un damier qui défile comme une route que l'on regarderait par la vitre arrière d'une voiture. Sur ce sol, rebondissent des balles rouges (très bien dessinées, les balles !) qui forment des figures (il y en a environ une dizaine). En bas de cet écran défile un long texte (il faut rester 14 mn et 18 sec pour le visualiser en entier !) rédigé en lettres sanguinolantes. Tout en haut de l'écran se trouvent quatre barres horizontales qui font office de vumètre pour chacune des voies

2.Qualités et défauts

La musique de fond est très bonne, les dessins sont bien faits, le scrolling est parfait (only Amiga makes it possible !), il est possible de modifier et de créer ses propres animations (précisions à la fin du scrolling). Un défaut pourtant, deux animations clignotent (comme si l'on affichait et que l'on effaçait très rapidement les balles...)

En résumé, une très bonne démo, peut-être un peu répétitive, mais qui plaira...

Je lui mets comme note **14/20**
Musique: 4
Originalité: 3
Animation: 4
Dessin: 3

Si vous voulez me contacter écrivez à:
Emeric Fermas
11,Rue du Pressoir
75020 PARIS
Tél:47-97-84-76

DISQUE DUR : UN PERIPHERIQUE D'ENFER

Denis Alligand

La Rolls de la mémoire de masse fait chaque jour de plus en plus d'adeptes sur Amiga. Nous allons étudier ce merveilleux périphérique pour pouvoir l'exploiter au maximum de ses possibilités.

Il est à peine plus grand qu'une disquette normale, et est constitué d'une matière magnétique dure (d'où son nom). Il est hermétiquement clos, car il suffirait d'une trace de doigt, ou d'une poussière pour que l'intégralité de son contenu soit à tout jamais détruit.

INITIALISATION DU SYSTEME

L'initialisation de ce périphérique se fait automatiquement lors du chargement du *Workbench 1.2 version 2000* (cf *ANews* N°4 p24).

Mais les concepteurs de l'*Amigados*, histoire d'ennuyer le peuple, ont changé le nom du périphérique selon le système que l'on possède : **Amiga 2000** ou **2000 XT/AT**. Effectivement sur un A2000 simple il se nomme *dh0:*, tandis que sur XT/AT il a pour désignation *jh0:*. Cela peut être gênant pour utiliser des logiciels tels que *DPaint* ou *Prowrite* qui ne reconnaissent que dh0:. Mais l'on peut remédier très facilement à ce problème en incluant dans la *startup-sequence* (juste après *assign wb: jh0:*) :

assign dh0: jh0:

IMPLANTATION DE PROGRAMMES SUR LE DISQUE DUR

Il faut tout de suite définir les caractéristiques des fichiers qui pourront être implantés sur le disque dur. Les disquettes que vous voulez recopier doivent être bootable à partir du Workbench. Cela exclut donc tout logiciel de jeux ayant un formatage spécial (dit protégé), mais attention quelques logiciels qui travaillent sous Workbench ont un démarrage complexe à mettre en oeuvre. On peut y arriver sous CLI en lisant très attentivement la startup-sequence. De plus tous les programmes devront être bootable sous CLI. Si vous avez une impimante vous pouvez éditer la startup en tapant (toujours sous CLI) la commande suivante:

type >par: s/startup-sequence

Avec ma technique d'implantation de programmes sur le disque dur, les fervents admirateurs d'icônes vont être déçus, car on ne les copiera pas.

Effectivement un disque dur a vraiment une trop grande capacité pour que l'on puisse impunément implanter tous les fichiers dans le répertoire principal. De plus les disquettes ont souvent le même nom de répertoire, mais qui ne sont pas forcément identiques.

Imaginez 2 disquettes ayant chacune un répertoire c mais avec une constitution légèrement différente. Vous copiez la première disquette, tout fonctionne très bien (les icônes sont sauvegardées). Maintenant vous copiez la seconde disquette : tout fonctionne aussi très bien, mais la première copie pourra planter, car il se peut qu'il manque un fichier dans le répertoire c qui a été recouvert par l'autre disquette, donc problème insoluble. Si vous refaites 20 fois l'opération vous pouvez aisément imaginer les dégâts. Alors un Amigaman averti en vaut deux, par conséquent agissons avec prudence.

Attention si vous avez déjà des fichiers importants sur votre disque dur, ce n'est pas la peine de faire ce qui va suivre. Cela aurait pour effet de détruire toutes vos données. Donc dans ce cas passez au paragraphe suivant. Maintenant nous allons partitionner le disque dur en le formatant. Pour cela passez sous CLI et tapez :

dpformat drive dh0: name "disque dur"

le formatage commence. Cela risque d'être long en raison des grandes capacités du disque dur. Une fois l'opération terminée tapez les commandes suivantes :

copy df0: dh0: all
endCLI

Implantons les fichiers sur harddisk (sous CLI) :

Les étapes à suivre sont:

- créer un répertoire où l'on copiera la disquette

- copier la disquette dans ce répertoire

Qui se traduisent comme ceci:

makedir nom de répertoire
copy df0: dh0:nom de répertoire

ainsi si vous avez une disquette non-protégée de *DPaint* vous pouvez faire:

makedir dessins
copy df0: dh0:dessins

Evidemment DPaint devra être dans df0: (au départ il est conseillé de copier makedir et copy en ram par:

copy c/makedir ram:
copy c/copy ram:
path ram: add)

Lors de l'exécution de *copy* vous voyez le nom de tous les fichiers et répertoires de la disquette défiler suivi de la mention *created* ou *copied*. C'est signe que tout fonctionne bien.

Voilà vous venez de copier votre première disquette. Maintenant vous pouvez faire la même chose avec vos autres disquettes en changeant de nom de répertoire (inutile de remettre les commandes en ram tant que vous n'avez pas initialisé le système)

Exécution des fichiers créés sur le disque dur:

Maintenant vous initialisez le système (*CONTROL+A+A*) en remplaçant dans le lecteur interne votre version du workbench disque dur et attendez que celui-ci se charge. Ouvrez l'icône du disque dur et passez sous CLI

Les étapes à suivre pour exécuter un fichier sont:

- sélectionner le répertoire désiré

- recherche du fichier exécutable

- exécuter ce fichier

a) sélection du répertoire :

souvenez-vous dans mon exemple d'implantation j'avais nommé un répertoire dessin. Pour le sélectionner tapez tout simplement :

cd dessins, ou en général cd nom du répertoire désiré (ceux que vous avez inventés)

b) recherche des fichiers exécutables : tapez "**dir**" et reportez vous au *ANews* N° 5 p43)

c) tapez le nom du fichier exécutable (dans mon exemple il s'appelle DPaint)

Voilà, je considère que pour utiliser son système de façon optimum il faut suivre les quelques règles décrites çi-dessus. Ceux qui n'ont pas suivi mes conseils et ont gardé les icônes en ne créant pas de répertoire, se heurtent en général au problème suivant :

- une abondance d'icônes se sont créées et maintenant elles se chevauchent les unes, les autres. Seulement voilà, lorsque l'on déplace ces icônes dans la fenêtre de façon à ce qu'elles ne se chevauchent plus, lors de la remise en route du système, elles reprennent leurs places d'origines.

La solution existe et est très simple à mettre en oeuvre. Tout d'abord trouvez dans la fenêtre du disque dur la poubelle. Prenez toutes les icônes du disque dur et mettez les dans la poubelle. Maintenant ouvrez la poubelle (double CLIque) et les icônes réapparaissent dans la fenêtre de la poubelle. Prenez les une par une et replacez les judicieusement dans la fenêtre du disque dur, elles garderont cette place definitivement (à moins de recommencer l'opération)... c'est simple non?

Evidemment il existe d'autres méthodes pour implanter des fichiers sur disque dur, mais cette méthode est à mon sens ,la meilleure car hiérarchisée : les fichiers sont en ordre.

AND NOW LADIES AND GENTLEMEN, vous allez pouvoir utiliser au maximum de ses possibilités ce périphérique d'enfer aux si brillantes possibilités.

Amigaga et les autres, bien le bonjour chez vous!

Denis Alligand

CLI pour AMIGADEBUTANT - la commande *PATH*

par Patrick Conconi

En réponse à David, de Poissy, je crois qu'il est nécessaire que je vous parle de la commande PATH.

Que fait cette commande? Eh bien elle définit les répertoires que passe en revue le système à la recherche des fichiers que vous demandez sans indication de chemin. Exemple: "**SETMAP F**". Si le fichier setmap se trouve dans le répertoire C pas de problèmes, votre Amiga le trouvera tout de suite car le CLI se sert du C. Par contre si le fichier *setmap* ne se trouve pas dans le C il vous sera répondu "UNKNOW COMMAND SETMAP". Pourquoi cela ? Votre machine a lu le contenu entier du C et ensuite le contenu de la disquette courante sans regarder dans les tiroirs pour voir si le setmap existait. Et comme le *setmap* se trouve dans le tiroir *System*... Il faut lui dire: "*Mon petit AMIGA, quand je te demande quelque chose, il faut aussi regarder dans le tiroir system*". Remplacez cette phrase que de toute façon il ne comprendra pas par:

"**PATH SYS:SYSTEM ADD**"

ADD est important, car cela signifie que vous demandez d'ajouter un répertoire à lire. Si vous ne le mettez pas, la liste des répertoires à lire sera annulée et remplacée par votre dernière commande *PATH*.

Si vous utilisez PATH seul, cela affichera la liste des fichiers que lira votre Amiga. *PATH RESET* annule la liste.

Maintenant voilà un exemple: Vous avez sur votre Workbench un tiroir appelé *MODEM* dans lequel vous avez mis un programme de communication. Il sera plus simple pour appeler ce programme de taper son nom, que d'écrire le cheminement à chaque fois. Alors mettez dans votre *STARTUP-SEQUENCE* "**PATH SYS:MODEM ADD**" et voilà le tour est joué, quand vous appelez votre programme par son nom, il arrive tel Zorro sur... Bon.

Vous pouvez donc faire lire le contenu entier de votre disquette par des PATH successifs, mais attention car chaque tiroir lu augmente le temps de réponse à vos commandes. Soyez judicieux dans le choix de vos PATH et regroupez vos programmes.

Voilà, je vous souhaite bien du plaisir et au mois prochain.

Pour m'écrire: CONCONI Patrick
36 av. Luserna
1203 Genève SUISSE

Je vous en prie ne me téléphonez pas quand vous êtes bloqués, ECRIVEZ-MOI!!!

Basic Autoboot

PATRICK-MARC ROUSSEAU

N'importe quel programme en *AmigaBasic* peut démarrer automatiquement à l'allumage de LA machine (*Ed:voir lettre de Jean-Noel Moyne, A-News No 6, page 15*). Il suffit d'éditer ("Ed")les dernières lignes de s/startup-sequence ainsi:

```
...
loadwb
amigabasic MonBeauProg
endcli<nil:
```

Quand l'AmigaDOS exécute cette série de commandes, il charge et démarre l'AmigaBasic (à condition que l'interpréteur figure bien sur la même disquette, évidemment) qui à son tour charge et fait tourner le programme "MonBeauProg". CQFD.

C'est bien joli, mais comment s'y prendre, pratiquement?

En effet, cela ne suffit pas. Pour bénéficier d'une disquette de travail en AmigaBasic,il faut qu'elle soit "bootable", avec startup-sequence, clavier français (j'y tiens!), possibilité d'utiliser le CLI et le Workbench, BitMap library complète, tous les devices (série, parallèle, narrator, clavier, etc), toutes les polices de caractères, bref, le mouton à cinq pattes. C'est possible!

Une solution consiste à faire d'abord une copie de Workbench 1.2 et, armé de la souris, faire un premier ménage grâce au sous-menu "discard". Vider les tiroirs *Demos, Utilities, Expansion*, et les fichiers *Clock* et *Preferences*, puis les effacer. Ouvrir le tiroir *System* puis effacer *GraphicDump, IconEd, Say*.

Ouvrir une fenêtre CLI. Effacer dans le répertoire *C* les commandes que vous n'utilisez pas dans l'environnement Basic (*BindDrivers, ChangeTaskPri, DiskChange, Edit, Mount*, et d'autres si vous y avez convenance). Dans le répertoire *DEVS/Keymaps* effacer tous les fichiers à l'exception de celui que vous utiliserez (f, voire usa0, on n'est pas des sauvages). Dans *DEVS/Printers*, effacer tout sauf le driver imprimante que vous aviez fixé dans preferences. Garder tout le reste, il y a largement la place sur la disquette pour l'interpréteur AmigaBasic et plusieurs programmes.

Copier l'Amigabasic depuis la disquette Extras 1.2, ainsi que le tiroir *FD 1.2*, indispendable pour accéder aux librairies.

Frapper **Ed S/Startup-Sequence**. Effacer toutes les lignes devenues inutiles. Il doit rester le batch suivant:

```
Echo "AmigaBasic AutoBoot"; votre message
if EXISTS Sys:System
path Sys:System
Endif
Setmap f; restons français
Addbuffers df0:20; accélère les accès disquette
LoadWB; charge les petites images
Failat 30; gère les erreurs éventuelles
SetClock >Nil: opt load ; pour les heureux possesseurs
;de l'horloge interne sans virus
Date
AmigaBasic; LE VOILA!!!
Endcli>nil:
```

(On n'est pas obligé de recopier les commentaires.)

Sauvegardez cette nouvelle séquence (**ESC-X**). Vous voici à la tête d'une vraie disquette Basic. Insérez-la dans le lecteur df0:, appuyez sur *CTRL-Commodore-Amiga* (on intitule cela "rebooter"). Après quelques secondes de patience, sous vos yeux éblouis, apparaissent la fenêtre principale BASIC et la fenêtre LIST, prêtes à recevoir vos ordres!!

Si vous lancez la commande **SYSTEM** depuis BASIC, la startup exécute la commande endcli et vous renvoie au Workbench.

Le tiroir Empty que vous avez gardé servira à ranger vos programmes géniaux et les bitmap. Vous pourrez le renommer.

Allez, tiens, sans supplément de prix, A-News (Only A-News makes it possible!) vous offre un petit tip qui donnera à votre programme Basic un look franchement pro.

Vous voulez interdire à quiconque d'examiner "*MonBeauProg*" après un autoboot (c'est ainsi que l'on appelle la séquence de démarrage à l'ouest du Pécos). Fastoche. Effacez les menus et servez-vous de l'event-trapping *ON BREAK* (AmigaBasic Manual page 8-96) qui empêche l'utilisateur d'interrompre le programme avec les touches CTRL-C.

Essayez l'exemple suivant, vous verrez:

```
'Effacer les menus
FOR j=1 TO 4
  MENU j,0,0,""
NEXT j
'
ON BREAK GOSUB Fin
BREAK ON
'
Boucle:
 a$=INKEY$
 IF UCASE$(a$) = "Q" THEN
  BREAK OFF
  MENU RESET
  STOP
 ENDIF
GOTO Boucle
'
Fin:
PRINT "***** COMMANDE INVALIDE *****"
PRINT "* Taper "Q" pour sortir *"
PRINT "*****************************"
RETURN
```

Tous les menus Basic sont effacés et vous ne pouvez utiliser l'option *STOP*. ON BREAK vous envoie à la routine "Fin:" lorsque vous utilisez la combinaison CTRL-C dont BREAK ON permet la détection. Impossible donc d'interrompre le programme ni avec la souris ni avec le clavier. Heureusement ce programme de démonstration offre une sortie de secours qu'il contrôle! Sans sortie de secours l'utilisateur n'a pas d'autre issue que de "rebooter" son AMIGA (niark niark niark!).

Pire encore (hé hé!). Remplacez STOP par SYSTEM dans l'exemple et supprimez la commande loadwb dans la startup-sequence. La touche Q vous offre un splendide écran Workbench totalement INUTILISABLE!

Ce qu'on peut être canaille tout de même!

Patrick-Marc

CUPERTINO's ALOHA Newsletter # 18

(franglish version)

Monte-Carlo, le 24 Octobre 1988

Mes Cher(e)s Amigàdos,

... laissez votre message sans oublier d'indiquer votre nom et votre numéro de téléphone...

Pour beaucoup d'entre vous ce message devrait avoir un air familier. Tous ceux qui sont tombés sur mon répondeur au moins une fois devraient le reconnaître.

Je vous fait *écouter* maintenant quelque chose qui m'est devenue familièr:

"Bonjour, j'aimerais savoir si... (bla, bla... questions, etc.)... merci d'avance et salutations." Ah, oui, bon et... votre nom avec le numéro de téléphone pour me permettre de vous rappeler ?

D. .s d'autres cas ça va un peu mieux (presque); *écoutez-moi* ça:

"Bonjour je m'appelle *j'saispas'nçois* téléphone *'ftsept.14.32.'ntvinght*, etc." le tout prononcé en 3 dixième de seconde.

Sans oublier bien sûr ceux qui preférent la plume et qui m'écrivent sans indiquer leur adresse (ni sur la lettre, ni sur l'enveloppe).

DIRECTORY

WB 1.3 1.4 et 2.0 ..... page 2

PDS - Distribution ..... page 3

Shareware ..... page 4

Sacrilège! ..... page 5

Le prix des chips ..... page 5

Micro-News ..... page 6

Amiga 2020 ..... page 6

Amiga 2500 ..... page 6

Amiga 3000 ..... page 7

Reportages ..... page 7

NeXT, Inc. .. .. page 8

Amigalement Vôtre ..... page 8

Annexe: Nouveautés PDS et Bon de Commande

Il est évident que dans tous ces cas, plus d'un, parmi mes lecteurs, attendra sans espoir une réponse de ma part.

Malheureusement, ceux-ci ne sont pas les seuls qui ne recevront pas de réponse à leur questions. Eh oui, car moi aussi dans certains cas je suis coupable de *non-suivi*. En effet ces derniers temps je me suis absenté souvent pour des voyages d'affaires. Dans l'impossibilité de donner une suite immédiate à certaines lettres et appels téléphoniques, j'ai tout rangé (lettres et notes) dans un dossier que j'ai mis en évidence. Tellement en évidence que (du moins en ce moment) je n'arrive plus à le retrouver. Pour cette raison, je crois qu'un certain nombre d'Amigàdos (même si pas plus d'une dizaine) risque de ne jamais recevoir de réponse! Donc, ceux qui n'ont pas reçu une reponse de ma part (et si leur problème est encore actuel) sont invités à me recontacter. (S.V.P. de préférence par téléphone pendant les horaires indiqués sur le bon de commande.)

Bien!, maintenant que la communication est ré-établie, je peux vous inviter à lire le nouveau "Directory".

La "CUPERTINO's ALOHA Newsletter (CAN) est une lettre d'information privée publiée à but non lucratif par Giorgio Cupertino à Monte-Carlo (Principauté de Monaco) et diffusée gratuitement par "A-news".

CAN - Copyright 1986, 1987, 1988 - Tous droits réservés - Toutes reproductions et/ou traductions même partielles et par n'importe quel moyen, strictement interdites. Les noms, marques et logos cités (reproduits) appartiennent à leurs propres maisons.

WB 1.3, 1.4 et 2.0

Au moment où vous lirez ces lignes, vous devriez avoir déjà pu retirer chez votre revendeur le Workbench 1.3 dans sa version définitive. J'en profite donc pour faire le point afin de vous permettre de mieux saisir ce que ce nouveau système nous apporte.

Avant tout je vous confirme que le WB 1.3 est totalement compatible avec le Kickstart 1.2 et que par consequent tous les utilisateur d'un A500 ou A2000 avec le Kickstart 1.2 en ROM pourront profiter du WB 1.3 sans problèmes et sans besoin de changer les ROMs. Les possesseurs d'une Amiga 1000 seront plus facilement servis car pour eux il suffira de se procurer la copie de la disquette Kickstart 1.3 pour être immédiatement à jour.

Mais... à quoi sert donc le Kickstart 1.3 ? Disons qu'en principe si vous n'avez pas de disque dur, vous n'en avez pas besoin. L'intérêt majeur du Kickstart 1.3, réside dans la possibilité de booter directement sur un disque dur et de profiter du Fast File System, c'est à dire, un accés plus rapide au fichiers mais, encore une fois, limitè aux disques durs car le FFS n'est pas (encore) exploitable par les floppies. Donc, si vous n'avez pas de disque dur, vous ne perdez absolument rien et vous pourrez continuer à utiliser votre Kickstart 1.2 en toute tranquillité.

Si au contraire vous avez (ou songez acquérir) un disque dur, le Workbench 1.3 vous ammenera un avantage considérable. Dans ce cas il faudra quand même faire attention car le contrôleur du disque dur, pour profiter de l'environnement 1.3, devra être équipé d'une PROM (ou EPROM) spéciale. Si vous avez déjà votre contrôleur contactez votre revendeur (importateur, fabricant) pour connaître les possibilités et conditions de *update*. Si au contraire vous devez décider votre achat, soyez sûr de choisir une carte controleur déjà conçue pour le système 1.3; la toute dernière de Commodore, d'après-moi, représente un bon choix.

Pour l'AmigaDOS 1.4 le discours est totalement différent. Par rapport à la version 1.3, qui était plutôt une mise au point plus complète et debugguée des versions précédentes, la version 1.4 représente l'évolution du système *en parallèle* à la machine. Sans besoin d'entrer dans les détails, disons par exemple que le KS + WB 1.4 sont faits pour profiter au maximum de l'Enhanced Chip Set (ECS) qui équipera les nouvelles machines et que leur conception est telle que le programmeur (et l'utilisateur aussi) pourra accéder de façon simple et cohérente au surplus de puissance et des possibilités du nouveau système (ECS + 1.4) qui d'ailleurs n'est pas pour demain matin. Ceci est tout ce que je peux vous dire pour le moment, mais j'espère qu'il sera suffisant à dissiper les doutes que certains bruits avaient créés.

En ce qui concerne le système 2.0 la question est encore plus simple: il n'existe pas en dehors du bureau d'étude de Commodore. Il ne s'agit même pas d'un produit défini. Tout simplement Commodore a jugé (correctement) que pour des nouvelles machines plus puissantes (A3000 par exemple) le nouveau système aurait du être encore plus puissant et flexible que l'AmigaDOS actuel. La version 2.0 (que je prefère indiquer 2.x pour être encore plus vague) n'indique pas (encore) une nouvelle version de l'AmigaDOS mais il indique plutôt une *volonté évolutive* qui devrait se concretiser avec les nouvelles Amigas de... la prochaine génération.

P.S. Je désire ici mettre en évidence le privilège dont disposent les possesseurs de l'Amiga 1000 qui peuvent en tout moment changer de système (version) tout simplement en changeant leur disquette Kickstart. Avec le KS non figé en ROM leur mise à jour est aussi plus rapide, simple et économique. En effet déjà dans ma Newsletter #2 du 14 avril 1986 (!) j'écrivais textuellement:

"L'architecture de la machine (soit hard que soft) est tellement évolutive que même l'ingénieur le plus brillant et prévoyant ne pourrait jamais concevoir des routines "définitives"; "figer" des routines en ROM voudrait dire ralentir l'évolution de la machine."

L'ironie est que ce n'est pas "faute" de Commodore si l'idée de la RAM/ROM de l'Amiga 1000 a été abandonnée. C'est notre faute. Nous, les utilisateurs (presse comprise); pour épargner 20 seconds à l'allumage et pour suivre la vague qui pretend que le firmware doit être figé en ROM dans une machine sérieuse, nous avons excercé une préssion de marketing en forçant Commodore à suivre cette tendance. Il est vrai aussi qu'un petit switch (hard et/ou soft) aurait pu permettre à l'A2000 (et A500 aussi) de basculer entre une RAM/ROM (pour le Kickstart soft) et les ROMs (pour le Kickstart firmware). Si cette solution n'a pas été retenue, encore une fois, la faute vient de l'utilisateur car, trop souvent, il

décide en fonction du prix en obligeant les fabricants à abandonner des solutions techniques valables et "élégantes" mais qui "gonfleraient" le prix de vente.

Ce que je souhaite est que les nouvelles technologies permettent aux fabricants de nous offrir des machines encore plus performantes à des prix encore plus compétitifs, mais que la *bagarre* de marketing porte plus sur le principe de *performances et qualité* que sur le prix. Il faudrait aussi que les utilisateurs le comprennent.

PDS - Distribution

Comme promis, je fais suite à l'article publié sur ce même argument dans A-news # 5 (CAN # 16 - page 2). Dans cet article-là j'avais expliqué "les règles" de la distribution des programmes (disquettes) Domaine Public (Public Domain Software). Cette fois, tel qu'annoncé, je vous donnerai les conseils utiles à monter votre "Service PDS".

Peu importe ce que vous faites (ou ce que vous ferez) dans la vie, essayez avant tout d'avoir les idées bien claires. Définissez des objectifs (raisonnables) à atteindre; le chemin à suivre; une façon cohérente de procéder. Un bon exemple à ne pas suivre est celui de qui "*monta sur son cheval et partit dans toutes les directions*"; de cette façon, vous pouvez en être sûrs, vous n'arriverez nulle part.

Donc demandez-vous avant toute autre chose pour quelle raison vous désirez distribuer des programmes PDS. Vos motivations et vos objectifs peuvent être très différents. Le jeune qui désire se faire un peu d'argent de poche, ou le Club qui désire faire profiter ses membres d'une logithèque PDS, n'ont pas les mêmes motivations.

Même deux Clubs avec la même motivation peuvent avoir deux objectifs différents: l'un pourrait vouloir offrir une logithèque spécialisée dans le domaine musical, tandis que l'autre pourrait décider d'offrir le plus grand choix possible. Je pourrais vous faire des dizaines d'exemples, mais je préfère vous dire ce que je ne me lasse jamais de répéter à mes clients: "*Si votre produit (service) n'est pas nouveau, ou meilleur ou plus économique, comment pensez-vous pouvoir le commercialiser?!*"

Imaginez maintenant que vous avez les idées claires au sujet de ce que vous désirez offrir: logithèque musicale. Tout au début j'ai dit qu'il faut définir des objectifs *raisonnables*. Dans votre cas on peut considérer *raisonnable* votre objectif si vous avez des connaissances en musique, si vous connaissez les logiciels de musique sur Amiga et si vous disposez d'un certain nombre de logiciels de musique PDS qui peuvent justifier la création d'une logithèque spécialisée. En revanche, si vous désirez offrir une logithèque technique avec des sources en assembleur, il est évident que votre objectif est raisonnable si votre connaissance du langage machine vous permet de faire un tri des "sources" valables et d'offrir un support correct aux membres de votre Club. Autre exemple: imaginez que vous voulez offrir la plus grande logithèque PDS pour AMIGA qui existe au monde; dans ce cas votre objectif est raisonnable si vous avez l'argent nécessaire pour acheter 2/3000 disquettes pour constituer votre logithèque. (N'oubliez pas, quand vous faites votre budget, de multiplier toujours par deux le nombre de disquettes nécessaires car, pour un service sérieux, il est impératif d'avoir les back-up de chaque disquette de votre logithèque; faute de quoi les consequences me paraissent évidentes...)

Une fois que vos motivations (et conditions) personnelles vous ont conduit à fixer vos objectifs, il vous faudra voir par quel chemin les atteindre.

Même si la distribution de programmes PDS n'est pas une activité commerciale, rien ne vous empêche de l'organiser telle que si elle l'était.

Première chose à faire donc, songer à la *promotion commerciale*. Pour cela, je vous conseil de vous concentrer sur ces trois étapes fondamentales à la réussite de n'importe quel commerce:

- définissez votre service (produit)
- informez le marché de votre existence
- insistez sur vos caractéristiques

Reprenons tout ça dans l'ordre. Dès que vous proposez quelque chose vous devez expliquer en quoi consiste votre offre. Exemple: "*Notre maison vend des CHIP-RAM défectueuses qui ne servent à rien, mais tellement économiques que vous pourrez valablement les employer pour des compositions artistiques futuristes*". Je ne veux pas discuter la validité de cette activité, mais du moins il est clair de voir en quoi elle consiste. Saisi l'idée ?! Soyez clairs et concis. Si

la description de ce que vous faites prend plus de trois paragraphes pour un total de plus de dix lignes, jetez votre note et recommencez. Une fois satisfaits de ce que vous avez écrit, faites lire votre texte à deux ou trois personnes pour vérifier ce qu'ils comprennent. Cette procédure vous servira pour toutes communications utiles à expliquer votre (vos) produit(s) et/ou service(s); publicité, mailing, etc.

Maintenant que vous êtes prêts à démarrer, votre "*message*" vous servira à informer le marché de votre existence. Première règle: ne faites pas de frais que vous ne pouvez amortir tout de suite (surtout au début). Vous voulez faire de la pub !? OK, mais pas une page; il vaudra mieux repeter un quart de page quatre fois de suite. Si vous faites du mailing n'envoyez pas mille dépliants tous d'un coup, mais plutôt 30 chaque jour pendant 4/5 semaines. Ne négligez jamais toutes possibilités de *communication gratuite*: les petites annonces, votre revendeur, vos amis et tous contacts qui favorisent le phénomène de *bouche-à-oreille* sont à exploiter au maximum. Si personne n'est au courant de ce que vous faites, personne ne vous contactera. Faites-vous connaître!

Eh bien! Une fois que tout le monde sait ce que vous faites, il faut donner une raison (ou plusieurs) *d'acheter* chez vous. En quoi êtes-vous différents de vos concurrents? Sur quoi comptez-vous pour vous démarquer des autres? Mettez en valeur vos caractéristiques: livraisons ultra rapides?, prix compétitifs?, super-qualité? Mettez en valeur les caractéristiques qui vous sont typiques ainsi q'à votre produit. (Mais faites attention car il y a un piège: ce que vous déclarez, vous devez vous y tenir! Quitte à passer pour des rigolos.)

Maintenant que tout est en place pour la réussite de vos affaires il faut regler un *petit détail*: le prix auquel vous voulez vendre votre produit ou service.

Ceci fera l'objet de mon prochain article. Même si je ne vous fais pas un *cours accéléré* sur le *pricing*, je vous promets que je vous apprendrai plein de choses intéressantes.

Shareware

Certains programmes diffusés dans le Domaine Public utilisent la formule "Shareware". En pratique cela veut dire que si vous êtes satisfaits du programme et que vous l'utilisez, l'auteur s'attend à se voir verser une contribution normalement modeste ou de toute façon proportionnée à la qualité du programme.

Les "conditions Shareware" (dit aussi Honorware, car le respect des règles est laissé à la conscience des utilisateurs) sont normalement indiquées dans le programme lui-même et/ou dans la doc qui l'accompagne.

Etant donné que la quasi-totalité de ces programmes Shareware est d'origine américaine il est évident qu'il n'est pas toujours pratique de faire parvenir d'ici notre contribution à un auteur qui vit aux USA.

Pour cette raison certains lecteurs m'ont contacté pour savoir si je pourrais le faire à leur place.

Je voudrais bien, mais cela ne m'est pas pratique car il me demanderait trop de frais et de temps (émission de chèques américains, envoi recommandé, lettre d'accompagnement pour donner crédit au donateur original, etc.).

Certains lecteurs m'ont proposé aussi le rôle de "centre de récolte". Ceci aussi est inacceptable dans votre propre intérêt. En effet vous devez savoir que dans bien de cas les contributions shareware donnent droit à certains avantages: notification de mises à jour et/ou bug-report, instructions imprimées, disquette démo et/ou dernière version du programme, etc.

Vous comprendrez très aisément qu'une contribution "en vrac" ne peut pas être *ad personam*. A qui l'avantage de recevoir le manuel par exemple? Réponse logique: à qui envoie la contribution et seulement à celui-ci, car l'auteur ne pourra pas envoyer deux manuels à deux amis qui ont versé 50% chacun de la contribution demandée, tel qu'il ne pourra pas envoyer un dixième de manuel à

Ce mois-ci j'ai une surprise pour vous: des nouvelles étiquettes! Mais... il y a déjà des étiquettes au catalogue. Oui, c'est vrais, mais celles-ci viennent sur bande perforée; chaque *strip* en contient six et coûte 5 francs. Toujours aussi belles que les autres *stickers* elles sont autocollantes et en quadrichromie avec le "logo" de notre bien aimée machine. Pour bien passer dans le rouleau de n'importe quelle imprimante ces étiquettes sont un tout petit peu plus *legères* que les autres. Tous ceux qui désirent imprimer leurs étiquettes en seront satisfaits. J'en profite pour vous confirmer que les *anciennes* demeurent disponibles et, pour éviter toute confusion possible, voilà la *nomenclature* officielle:

- Stickers (c'est à dire les *anciennes*) = autocollantes *individuelles* (1 franc chaque)
- Etiquettes en bande perforée = 5 francs la *strip* de six.

Pour les commander référez-vous au bon de commande.

N.B. Je suis en train d'étudier la possibilité d'offrir de prix spécieux aux Clubs et autres "grands comsommateurs". Si vous désirez en commander plusieurs centaines (voir des millier) contactez-moi pour connaître les *prix par quantité*.

Fred Fish ne chôme pas! Il m'a fait parvenir 8 nouvelles disquettes dont je vous résume ici le contenu:

FISH 155 **AsmExamples** deux exemples de sources en Assembleur spécialement dédiés aux débutants en langage machine.
NoSmoking le Guru vous affichera un message très important!
Scenery générateur aléatoire de paysages (en langage machine) avec beaucoup d'options. GREAT!

FISH 156 **Blocks2** petite animation graphique sympatique, dont la source constitue un bon tutorial du langage 'C' sur Amiga.
Flex et **Grammars** d'intérêt aux programmeurs pour vérifier le syntaxe des sources en 'C', Pascal, etc.
OOPS! HACK - il dessinera un joli dégradé sur l'écran Workbench.

FISH 157 **60 or 80** Petit programme pour basculer entre 60 et 80 colonnes sans passer par Preferences.
AnimBalls Il dessine des sphère en 3 dimensions que vous pourrez animer avec le mouse. Voir pour croire.
BootBlock utilitaire très pratique pour copier et sauver le boot block d'une disquette et pouvoir le re-installer. (Utile contre certains virus. Attention! Il faut disposer de la arp.library pour l'utiliser.)
ECPM CP/M emulator (update de la Fish 109)
ScreenZap petit utilitaire pour vous liberer des "screens" que des programmes mal conçus pourraient avoir laissés cachés derrière votre WB (j'ai l'impression qu'il demande l'opionion du Guru)

SetPrefs ce programme vous permettra de créér une libraire de Preferences et changer instantanémment de l'une à une autre.
Xicon version 2.01 - avec source - (update de la Fish 102) pour exécuter des scripts, contenants des commandes CLI, à partir d'une icône.

FISH 158 Cette disquette contient la libraire **ARP.** utilisée par DiskX et par d'autres programmes (par exemple BootBlock sur la Fish 157). Gardez-la sous la main car de plus en plus de programmes feront appel à cette librairie.
Memboard version 2.40, pour tester la mémoire de l'Amiga; avec plein d'options et error report. Très bien fait!
MS/DOS pour lire des disquettes MS/DOS (et ATARI) et copier leurs fichiers en RAM.
YACHTC3 nouvelle version du jeu du Yatzee

FISH 159 **MidiTools** plusieurs utilitaires utiles à ceux qui utilisent un système Midi
StarChart - version 1.2 - ce programme affiche et identifie environ 600 étoiles, galaxies et nébuleuses. Avec Source. Très bien fait.
TaskControl Pour pouvoir analyser et intervenir sur les "taskes" qui tournent sur Amiga. Remarquablement bien fait!

FISH 160 **Calls** utilitaire pour analyser un programme en 'C'
Check utilitaire pour rechercher eventuels erreurs dans une code source en 'C'
Dis desassembleur 68000 avec source. Update de la Fish 128
DMouse version 1.09 - super utilitaire déjà décrit pour la Fish 145, dont cette version est un update.
MemoPad update de la version sur la Fish 146.

FISH 161 **Friends** - HACK - Essayez sous CLI: Friends 211 211 - C'est amusant!
GetSprite pour convertir un brush DPaint en source 'C'
Mackie - version 1.1 - PopCLI replacement qui dessine des jolie lignes à l'écran. Update de la Fish 131
VRTest version 3.2 - Virus utility pour inspecter la RAM, le Boot Block et les vecteurs.
XBoot simple utilitaire pour convertir un Boot Block en un fichier executable. Très pratique pour analyse, debug et desassemblage.

FISH 162 **CLI utilities** Différents utilitaire CLI
DARK petite animation graphique (à lancer en dernier car on ne peut pas sortir)
Unknown Girl petit pièce de musique.

Attention: A partir de moitié novembre et jusqu'à mi-janvier '89 je serai souvent en voyage (lisez mon article "Reportages" à la page 7 de ma CAN # 18). Ne vous inquiétez pas si vous ne recevez pas mes disquettes avec la même rapidité que d'habitude; en effet je pourrais être absent, de temps en temps, pendant une ou deux semaines. Toutes les commandes reçues en mon absence seront immédiatement honorées dès mon retour en respectant la priorité établie par la date du timbre poste (first in first out). Merci de votre compréhension.

PDS - Public Domain Software, Developers Diskettes and Other Services
(Liste des titres et autres services disponibles - 24 Octobre 1988)

^^^

VOICI LA LISTE DES DISQUETTES DISPONIBLES

Indiquez les disquettes de votre choix soit en "cerclant" leur référence, soit en écrivant le numéro voulu (pour les FISH par exemple).

Public Domain Software:

-> FISH (1 à 162) _____
-> FAUG (61 à 75) _____
-> TBag (11 à 19) _____
-> AMICUS (1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-12-13-14-15-16-17-18-19-20-21-22-23-24-25-26)
-> The Amigans (3-5-7-9-10-11-12-14-15-16-17)
-> Augment # 1 - Freeware (des programmes en basic nouveaux et anciens)
-> French PDS: # 1 # 2 # 3 (# 3 = LOTOCalc by Yann Guilly)
-> GoMoko + Paint-1 (in ABasiC - ready to run)
-> POLY83-123 (beaucoup d´utilitaires et autres choses + PopCLI)
-> RAY-TRACING (DBW-RENDER V1.0) (exceptionnelle mais... débutants s´abstenir...)
-> MANDELBROT (Charles Vassallo)
-> PICMANDEL1 (à utiliser avec la précédente)
-> Basic+ASM (Charles Vassallo) (ILBMdemo - palette et ifs (fractales))
-> MCA (AD#4 - GD#13 - GD#14 - MS#1 - PRG#1 - SD#2)
-> AmigoTimes 1.1 (ViewBoot - Mach II - UtilMaster) Great!
-> EDPlus II Version 2.0 (Christophe Perrier-Bavoux) Shareware

Démos - Slide-Shows - Personal-Software:

-> GAC (1-2-3-4-5) (Slide-Shows du concours: "Say it in Colors")
-> Amiga Slide Show (une suite d´images digitalisées)
-> Slideshow (organisé par Gauthier Groult)
-> Georges de Vaucorbeil (moirages + cycling!) (PS - Freeware)
-> JUGGLER (le robot animé - une pièce de collection!)
-> Mandelbrot Variations (Philippe Schuller) (PS - not PDS)
-> MANDEL_HIRES (Slide-Show of Hi-Res fractals by Charles Vassallo)
-> Farrah "COSMOS" (PS - not PDS)
-> Farrah "Poivre Sel" (PS - not PDS)
-> DEMO "VideoScape 3D"
-> EL GATO - (superbe demo animée - une pièce de collection!)
-> Sculpt-3D Animation Demo (trois belles démos animées)
-> JLG Cycle - Slide-Show avec cycling et musique de fond
-> AMIGA-KID (Philippe Orieux) pour apprendre l´alphabet au enfants
-> M.C. Escher Slide-Show avec "cycling", melange d´art classique et électronique

Developer´s Diskettes:

-> AmigaBasic with BitMaps (load/save/convert pictures IFF + ACBM) (1.1)
-> Rom Kernel Manual Examples - Iff Sources - Print Spooler - Errata vol 1.1
-> 1.1 Goodstuff
-> Mount Command (pour configurer tout genre de drive et disque-dur) (1.1)
-> SerTools (pour gérer le port série et le device TIMER) (aussi sur FLamDP-II)
-> Block Slide #5 (used by US Commodore for Service Training)
-> FLamDP-II (NewFLAM liaison-Minitel) (Mouse-hack, PrinterStealer, Record Replay)
-> Printer-Helper (printer driver generator et fichiers de test pour imprimantes)
-> Amiga Programmer´s Suite (by RJ Mical) (aussi sur FISH # 107 - ProSuite)

Si vous commandez des disquettes "développeur", je supçonne que vous n´avez pas besoin d´assistance; donc... no support provided!)

Reportez au dos (ligne "a" ou "b") le nombre total de disquettes choisies.

Toutes mes disquettes sont garanties indemnes de tous virus

un groupe de dix personnes dont il ne connaît même pas les noms du fait que le payement a été fait par quelqu'un d'autre.

En résumé: je vous encourage à envoyer aux auteurs Shareware votre contribution pour les programmes PDS que vous utilisez régulièrement. Je vous encourage aussi à le faire directement sans aucun intrmédiaire. Si vous faites une contribution, il est aussi logique que vous profitiez des avantages que les auteurs offrent aux utilisateurs qui ont manifesté leur générosité.

La façon la plus simple de procéder consiste à demander à votre banque un chèque du montant approprié déjà dans la monnaie du pays de destination et de l'envoyer avec votre lettre.

Si l'auteur est en Europe, un Eurochèque suffira. En revanche n'envoyez pas vos chèques aux Etats Unis car les frais bancaire sont très élevés (entre 5 et 25 dollars!).

Si après toutes ces explications vous avez un cas bien précis que vous n'arrivez pas à résoudre, contactez-moi après que votre conscience vous aura convaincu que vous n'avez pas d'autres possibilités. (Ceci pour les raisons déjà expliquées.)

Tout cela dit, longue vie au Domaine Public!

Sacrilège!

Plus d'un lecteur m'a téléphoné pour me faire remarquer que dans C-R numéro 5 (pages 34-35-36) les images utilisées pour illustrer l'article de Superbase Professional ne sont pas... des écrans Amiga.

Vérification faite, il est facile de se rendre compte que les images représentent des écrans PC et Atari-ST!

Il est bien vrai que C-R couvre toute la gamme Commodore qui vende aussi des compatibles PC et un *petit mélange* de la dernière minute est facilement compréhensible (encore que l'article était spécifique à la version Amiga; on se demande si l'auteur de l'article - même pas signé - a veritablement testé la version Amiga de ce produit...).

En revanche, publier un écran Atari!... Personellement je n'ai rien contre cette machine qui est fort intéressante, mais rien n'empêche qu'il s'agit d'une belle gaffe et je dois avouer que cela fait une drôle d'impression de voir ça dans la revue "officielle" des produits Commodore et au beau milieu d'un article Amiga!

Le prix des chips

Le prix des composants électroniques tel que les circuits intégrés et surtout les RAMs a fortement augmenté.

Depuis le début de l'année on entend dire qu'il devrait baisser dans les mois à venir...

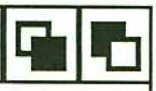
En réalité, même si une baisse de prix reste envisageable, je serais étonné de voir des prix "abordables" avant les premiers mois de '89.

Dans n'importe quel marché, la loi de l'offre et de la demande est souveraine. La production n'arrive pas à satisfaire la demande et la pénurie (shortage) des chips disponibles fait monter les prix. (Il y a aussi des facteurs de politique du commerce international qui "forcent" la hausse, mais ceux-ci sont beaucoup plus complexes à expliquer et ils trouveraient meilleure place dans une revue d'Economie.)

Tout ce bla-bla pour vous expliquer que ces deux facteurs (pénurie et prix trop elevés sont dans bien des cas les responsables du retard pris dans la commercialisation de nouveaux produits tel que le Video-Toaster et autres cartes d'expansion pour Amiga (aussi que pour bien d'autres accessoires pour n'importe quel autre ordinateur.)

Certaines sources laissent aussi croire que la demande de composants électroniques connaît une croissance plus rapide que la capacité actuelle de production.

Si cette divergence n'est pas maîtrisée rapidement, la baisse de prix des RAMs (et autres chips) pourrait être moins importante et rapide que prevu. Wait and pray...



Micro-News

Le 12 octobre 1988 **Steve Jobs** a présenté le premier ordinateur de **NeXT**. Il s'agit d'une station de travail bâtie autour d'un **68030** (à 25 Mhz) et de plusieurs co-processeurs. La mémoire vive est de **8 Mega**. Sa particularité principale consiste à être équipé d'un disque optique à cartouche amovible effaçable et reinscriptible d'une capacité de **256 Megaoctets** (formatée). L'unité centrale peut accueillir deux de ces unités. Pour le moment cette machine est reservée aux Universités pour lesquelles le prix a été fixé à 6,500 dollars. Pour 2,000 dollars en plus il est possible d'obtenir une imprimante laser dont la définition est de **400 points par pouce**. Aussi bien l'écran double page, que l'imprimante profitent de l'environnement **PostScript** de Adobe. Le système d'exploitation, **MACH**, est un superset d'**UNIX** avec interface utilisateur graphique dont une licence d'utilisation a été concédée à **IBM**.

V.I.P. version 1.1 est disponible. **Steve Tibbet** a contribué à la mise au point de cette toute dernière version qui devrait reconnaître les VIRUS les plus répandus: SCA, Byte Bandit, Byte Warrior, North Star, etc...

Discovery Software annonce la disponibilité de **HYBRIS** et préannonce la prochaine sortie de **SWORD OF SODAN**.

NewTek confirme que le **Video-Toaster** est prêt, mais qu'il ne sera pas commercialisé jusqu'au moment où la baisse de prix des composant permettra de l'offrir au prix prévu (entre 800 et 1,000 dollars). Les possibilités de cette extension pour Amiga 2000 rivalisent avec des prestations comparables offertes par des régies vidéo professionnelles.

Scientific American vient de lancer une nouvelle publication dédiée au monde de l'informatique. Cette nouvelle revue s'appelle ***Trends in Computing*** et le premier numéro est déjà paru.

Amiga 2020

D'après certains bruits un nouveau modèle d'Amiga 2000 pourrait être lancé/annoncé (par surprise!?) d'ici Printemps'89.

La référence citée dans le titre (2020) est totalement fantaisiste, mais je l'ai choisie car le 68020 devrait équiper d'origine ce nouveau modèle. (Ma logique: A2000 + 68020 = A2020).

Les caractéristiques devraient être les suivantes:

- Motherboard à base de 68020 avec emplacement pour le PMMU 68551 et co-processeur numérique 68881.
- Système d'exploitation version 1.4 avec Kickstart 1.4 en ROM (et éventuellement en ROM aussi une partie du Workbench).
- Le nouveau jeu de chips ECS (Enhanced Chip Set) équipera d'origine cette machine (ainsi que la future A2000).

Eh, eh, un moment! Avant de commencer à baver il faudrait savoir si ces bruits sont fondés et à quel prix cette *beauté sauvage* nous sera proposée...

De toute façon sur le plan technique elle serait une machine captivante, sur le plan marketing j'espère qu'il s'agisse d'une strategie visant à élargir la gamme Amiga et pas un produit dont la sortie devrait pallier un retard éventuel de l'A3000. Tel que d'habitude: attendre pour voir.

AMIGA 2500

L'annonce de "deux" Amiga 2500 a créé de la confusion dans le sens que, en essayant de comprendre en quoi consistent ces deux produits, le public, en général, n'a surtout pas compris ce qu'une Amiga 2500 n'est pas. Du moins c'est mon impression à juger du nombre de personnes qui me contactent à ce sujet.

Avant tout il faut préciser que l'Amiga 2500 n'est pas un nouveau modèle de machine. La 2500 n'est pas un "produit technique", mais tout simplement un "produit commercial".

En réalité les deux produits devraient avoir les références A2500/UX et A2500/AT qui représentent respectivement une "machine UNIX" et un "compatible AT". En effet, dans les deux cas, il s'agit d'une Amiga 2000 vendue d'origine avec toutes les extensions nécessaires pour être employée dans une configuration ou une autre (UNIX ou AT).

Ceux qui ont déjà une Amiga 2000 (ou même qui l'achèteront) *toute nue* pourraient obtenir la même configuration A2500UX ou A2500AT en achetant la carte 68020 avec le système UNIX ou la carte AT.

Donc sur le plan technique il n'y a (et il n'y aura) aucune différence entre une A2000 actuelle et une A2000 *upgraded* à une machine UNIX ou compatible AT. La seule différence consiste dans la commercialisation et (pour les nouveaux acheteurs) dans le côté pratique de se voir livrer une machine déjà configurée se-

lon leur propre désir. En revanche, il est raisonnable de s'attendre à un prix *spécial* pour la configuration complète (UX ou AT) dans le sens que ces deux *packages* devraient coûter moins cher par rapport à une configuration équivalente dont les différents élements auraient été achetés séparemment.

(Note finale pour les plus curieux: déjà les toutes premières cartes-mères de l'Amiga 2000 portaient la référence A2500 et non pas A2000...).

Amiga 3000

A ce sujet les bruits les plus divers et contrastants circulent sans que rien de clair provenant d'une source fiable ne nous laisse entrevoir l'arrivée et l'avenir de cette machine. Je suis même convaincu que Commodore elle-même alimente des *faux bruits* pour mieux garder ses secrets.

Au delà de ces considérations, il est intéressant d'observer que mes prévisions relatives à ce que peut influencer l'introduction de l'A3000 (cfr. A-news N. 2, CAN # 11 - page 3) sont en train de s'averer correctes.

Apple a sorti sa machine à base de 68030, le **Macintosh IIx**, tandis que **Steve Jobs** a présenté officiellement le premier ordinateur **NeXT**, lui aussi à base de 68030 et une belle poignée de co-processeurs.

Si le premier demeure relativement cher, NeXT représente (du moins sur le papier) le meilleur rapport performances/prix jamais proposé (5 MIPS pour l'équivalent de 40.000 francs!). (A titre comparatif sachiez qu'une station de travail Apollo 3500 fait 4 MIPS et coûte plus du double.)

Le raisonnement qui en découle est fort simple et porte sur trois points éssentiels:

- l'Amiga 3000 ne peut pas se permettre de trop tarder à sortir;
- son prix doit rester competitif;
- ses performances doivent être convaincantes.

S'il y a six mois le choix était entre le 68020 et 68030, aujourd'hui ce dernier s'impose. Des bruits parlent d'un retard dû au fait que le Motorola 88000 à architecture RISC pourrait être le coeur de la 3000 (ou quel que sera le nom définitif de la Workstation AMIGA dont nous rêvons).

Le nouveau système AmigaDOS (et Intuition - version 2.0 ou supérieur) pourrait inclure une interface graphique pour le système UNIX qui pourrait équiper d'origine l'A3000.

L'Amiga 3000 peut conquérir sa partie de marché si elle ne sort pas trop tard. Une commercialisation tardive (au delà de la rentrée '89 par exemple) pourrait compromettre son avenir... et ce serait bien dommage. Il serait temps en effet que Commodore prouve que, en plus de ses capacités techniques, a enfin acquis aussi la maîtrise de son organisation, de sa capacité productive ainsi que des meilleures stratégies de marketing.

A ce sujet il ne faut pas oublier aussi que (à différence de la 500 et de la 2000) la 3000 devra lutter contre des concurrents dont l'image de sérieux en ce qui concerne le suivi du client, le S.A.V. et la qualité et fiabilité du matériel est tout à fait exceptionnelle et que les acheteurs d'une *workstation* nécessitent un suivi soigné et attentif.

Il ne faut pas oublier aussi qu'en plus des concurrents déjà cités (Macintosh et NeXT) une pression technologique et commerciale très élevée sera exercée aussi par des fabricants tel que Apollo dont les stations de travail deviennent de plus en plus performants et toujours moins chères.

Le maximum que je peux faire est d'espérer que Commodore ne trahira pas nos attentes.

Reportages

Dans une de mes Newsletters précédentes (cfr. A-news N. 4, CAN # 14 - page 2) je vous avais donné le compte-rendu relatif à ma participation à la réunion des Développeurs Amiga tenue à Washington il y a quelques mois.

Encore aujourd'hui je connais des retombées enthousiastes pour cet article-là. En effet tous ceux qui me contactent à ce sujet me disent qu'au delà du contenu de l'article, déjà jugé fort intéressant, ils l'ont spécialement apprécié car ils avaient l'impression d'être sur place avec moi, quasiment à mon côté.

Vous étiez tellement satisfaits que vous m'avez encouragé à participer à d'autres manifestations similaires et à vous faire après un compte-rendu afin de vous permettre une "participation indirecte" et pouvoir ainsi *rêver à mon côté* en me lisant.

Et comment pourrais-je résister à vos désirs?! J'ai des surprises pour vous: jusqu'au printemps '89 j'ai en programme trois voyages aux Etats Unis, deux voyages en Europe et je ne compte pas les réunions prévues en France. Ceux-ci sont tous des rendez-vous liés à l'informatique et, directement ou indirectement, liés à ma Newsletter.

Voyez!?, je trouve toujours le moyen de satisfaire vos désirs même si mon problème majeur sera de trouver le temps d'écrire mes articles entre un voyage et un autre!

En revanche cette nouvelle qui fait plaisir à tous ceux qui sont gourmands en *last minute*

news va sûrement créér des mécontents; je me réfère à ceux qui me demandent les disquettes PDS. En effet les envois seront retardés à l'occasion de chacun de mes voyages dont la durée est prévue, selon les cas, entre une et deux semaines. Je n'ai pas d'autres possibilités que de vous demander le maximum de votre compréhension.

J'espère compenser cet inconvénient en vous contant, à chaque retour, plein de choses intéressantes...

NeXT, Inc.

J'ai été surpris par le nombre absolument impressionant de lecteurs qui m'ont téléphoné pour savoir plein de choses à propos de l'ordinateur **NeXT** que **Steve Jobs** a présenté le 12 octobre face à 3000 invités.

Il est vrai que dans les précédents numéros de ma Newsletter j'ai toujours *glissé* de petits messages, presque des *subliminal flashes*, des allusions nuancées à propos de cette machine et mes rapports possibles avec ce nouveau super-ordinateur. Ce que je n'aurais jamais soupçonné, c'est le niveau d'intérêt tout à fait exceptionnel manifesté par un nombre aussi important de lecteurs.

Beaucoup m'ont aussi demandé quand pourront-ils lire ma "***NeXT Newsletter***", tandis que d'autres voulaient déjà acheter la machine par mon intermédiaire, ou n'importe quel autre moyen possible.

Tout cela m'a fait réfléchir sur l'opportunité de parler de NeXT dans une lettre dédiée exclusivement à l'Amiga et j'étais obligé de constater que même si ces deux machines sont profondement différentes, elles ont en commun beaucoup plus que ce que vous pourriez soupçonner et, presque un paradoxe, leurs différences les rendent complémentaires.

Pour le moment, ce dont je dispose porte une claire indication "***Confidential***" sur chaque page, mais j'espère pouvoir vous dire très prochainement ce qu'il sera possible de faire avec une **Amiga et NeXT** reliés ensemble.

N.B. J'aurais pu vous dire quelque chose en plus, mais je ne desire pas trop parler des arguments qui ne sont pas 100% Amiga. Ceux qui desirent en savoir plus sur **NeXT** pourront lire mon article dans le prochain numéro d'**Icônes** (N° 15) qui devrait sortir à fin Novembre.

Amigalement Vôtre

Et voilà!, encore une fois je suis arrivé à la fin de ma Newsletter sans plus de place disponible et avec plein de choses à vous dire. Vous aurez aussi remarqué que cette fois pour mes articles, j'ai privilégié des arguments "liés" au future de l'Amiga et du monde informatique en général. J'aurais presque pu intituler cette édition *"Crystall Ball"* quasiment pour symboliser mes essais d'entrevoir l'avenir... En réalité, pour être sincère, avec ces articles j'ai voulu repondre d'une façon *structurée* aux dizaines de questions les plus couramment posées par mes lecteurs en ces derniers temps. En plus nous nous approchons de la saison favorable aux achats et j'ai pensé que le contenu de ma Newsletter de ce mois-ci pourra aider bien de lecteurs à prendre leurs décisions. Tel que mon habitude, je préfère vous donner des éléments pour vous permettre de décider vous même plutôt que de vous conseiller directement. Que la sagesse soit avec vous!...

AMIGAlement Vôtre,

- Giorgio Cupertino -
Certified Amiga Developer

Credits: Cette Newsletter est quasi totalement mise en page sur **AMIGA** avec **Professional Page** et imprimée sur un **Apple LaserWriter PostScript**. La première page et les annexes sont réalisés avec un **Apple IIc** avec **FullText** et imprimés sur une machine à écrire **Triumph** à marguerite, avec ruban de polyéthylène, par l'intérmediaire d'une interface **ADLER**. L'en-tête est préparée sur AMIGA avec **PrintMasterPlus**, imprimée sur matricielle **EPSON** et photocopiée, pour le *master* final, avec une **Nashua**. Dans le processus n'intervient aucun procedé de *collage* (couper-coller) manuel. Le tout avec une très grande aide et beaucoup de patience de la part de ma femme et de quelques amis.

Je désire remercier tout spécialement le magasin **Gloria** à Monte-Carlo pour m'avoir toujours mis à disposition sa LaserWriter à n'importe quel moment et sans limite de temps. (Merci Marzio et Patrick!)

SOLITAIRE ROYALE

Anny Funny a une passion secrète: les jeux sur ordinateurs. Vraie virtuose du Joystick (on a quasiment l'impression que celui-ci s'anime entre ses mains) Anny Funny montre rapidité et intelligence, maîtrisant ainsi les jeux d'arcade les plus "addictives" et les "aventures" les plus mystérieuses. Chaque mois elle nous présentera un jeu choisi pour son originalité et qualité de finition.

Solitaire Royale est un superbe jeu de cartes avec des caractéristiques qui le rendent unique dans son genre.

La version Amiga a été entièremente réalisée par deux femmes: Rebecca Ang (pour la programmation) et Jody Sather (pour le graphisme); le Soft est distribué en Europe par la maison anglaise MIRROR Soft.

Dans le package vous trouverez un manuel de 48 pages qui illustre en détail les différents "solitaires" qui se trouvent sur la disquette. 512K suffisent pour faire tourner le soft (même avec 2 drives branchés vous n'aurez pas des problèmes), en revanche il ne profite pas de la mèmoire supplémentaire, donc avec 1 Mega et 3 drives branchés vous aurez un message qui vous signale "Mémoire insuffisante". Le programme marche correctement soit en NTSC que en PAL.

Après ces importants détails préliminaires passons à notre jeu. Sur la disquette vous trouverez 8 solitaires (les "classiques" Américains):

- Pyramide
- Golf
- Klondike
- Canfield
- Corners
- Calculation
- 3 Shuffles & a Draw
- Reno

plus une section "children play" qui contient 3 petits jeux faciles pour les enfants.

Une barre des menus très complète offre plusieurs possibilités. On peut jouer l'un des solitaires proposés, ou lancer l'option TOUR (Aunt Anne's Game) qui vous chargera les 8 solitaires l'un après l'autre. En plus, pour ceux qui aiment la competition, ce soft offre une possibilité vraiment unique pour un Solitaire: le "TOURNEMENT". Dans ce cas on a la possibilité de jouer à plusieurs (jusqu'à 5) en compétition. L'ordinateur propose à chaque joueur exactement les mêmes cartes dans le même ordre; étant le Solitaire un jeu de reflexion et de stratégie, chacun jouera son jeu selon sa logique et comme mieux lui plaira. L'ordinateur calcule les points pour chaque joueur et designera, à la fin, le vainqueur. Détail très important: vous pouvez sauver votre jeu.

Autre petit plus, dans la barre des menus on trouve un "aide en ligne" pour chaque jeu se trouvant sur la disquette. Si par hasard vous vous ne souvenez plus les règles d'un jeu pas besoin de chercher le manuel, il suffit de cliquer sur son nom et on aura à l'écran le "mode d'emploi". Pour le moment pas de traduction en français (même pas dans le manuel), donc si vous ne connaissez pas la langue de Shakespeare cette option ne pourra pas vous être de grande utilité.

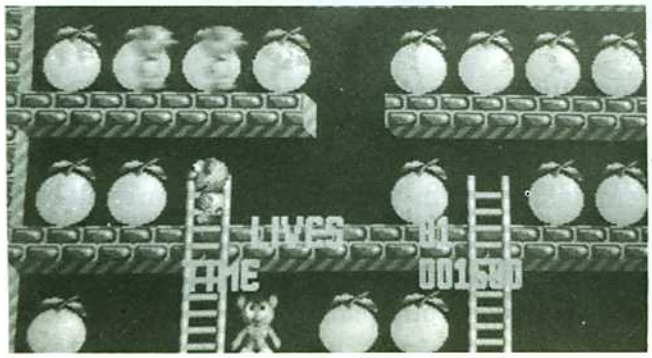
Les cartes sont très détaillées et bien déssinées; on a la possibilité de choisir les dessin des cartes entre 10 motifs différents (on peut changer de "cartes" même pendant le jeu). Aussi la couleur du fond peut être changée et pour cela on a à disposition toutes les 4096 couleurs de la palette Amiga.

J'ai vraiment aimé ce Solitaire qui, à mon avis, a un seul vrai inconvénient: impossible de s'arrêter de jouer! Il est aussi "addictive" que Shangai et certains jeux d'arcade. Alors, si vous aimez les jeux de cartes, n'hésitez pas, c'est un Soft à ne pas manquer.

Anny Funny

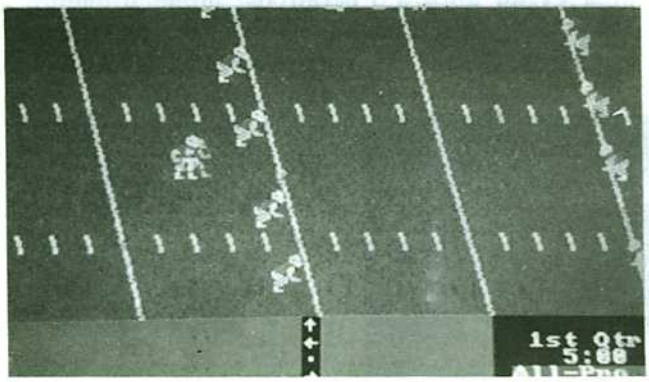
- AVANT PREMIERE - AVANT PREMIERE -

Ce mois-ci, beaucoup de nouveautés. C'est pourquoi vous avez droit à deux pages remplies de hot news pour votre plus grand plaisir...



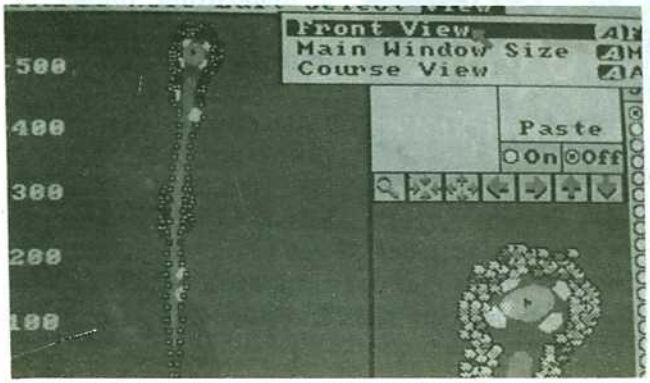
ROBBERY

Commençons avec Robbery, un petit jeu d'arcade bien sympathique. C'est un jeu de tableaux dans lequel votre petit bonhomme évolue afin de se rassasier en fruits de toute sorte. Bon appetit!



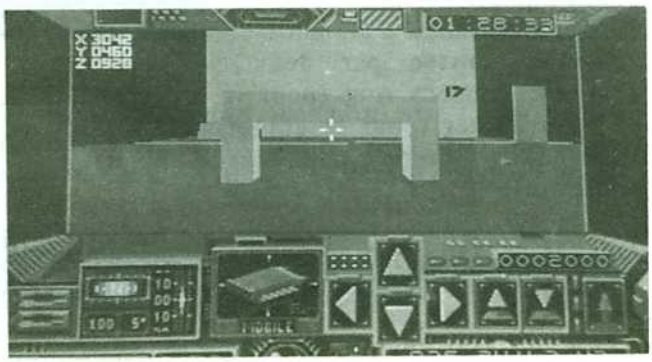
4th & INCHES

4th & inches est un jeu de football américain par excellence. Très technique, ce jeu vous hisse au rang de joueur professionnel. Déplacez correctement vos joueurs ou c'est la défaite. A réserver aux fanas.



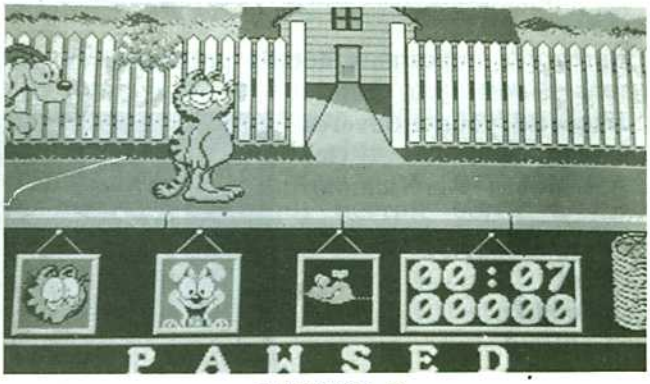
LEADERBOARD CONSTRUCTION SET

Juste un mot: FANTASTIQUE. Avec ses beaux graphismes habituels, évoluez sur le green afin de faire le PAR. De plus, composez vos propres parcours en précisant la nature de vos parcours: amateurs ou professionnels, en situant vous même les difficultés, la végétation. Autant le dire c'est vraiment génial!



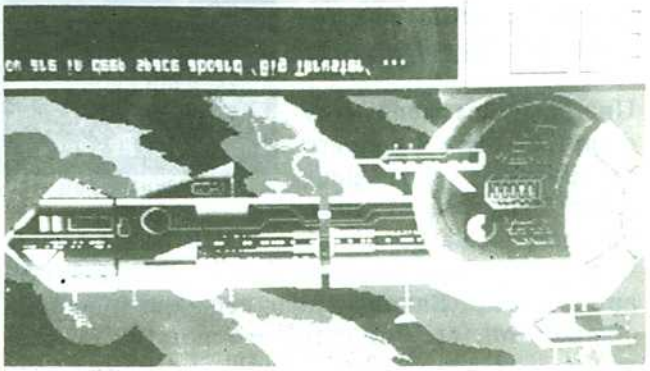
DRILLER

Encore un jeu en 3-D plein, c'est la mode! A bord de votre bolide, évoluez dans l'espace 3-D qui vous entoure en évitant les collisions avec les objets. Le jeu est un peu lent et l'action dure à situer.



GARDFIELD

C'est un petit jeu sympa. Vous incarnez un chat qui se promène dans sa ville. Suivi de votre ennemi juré le chien, résolvez toutes les situations qui vous font face.Les graphismes sont jolis mais le jeu est lent!

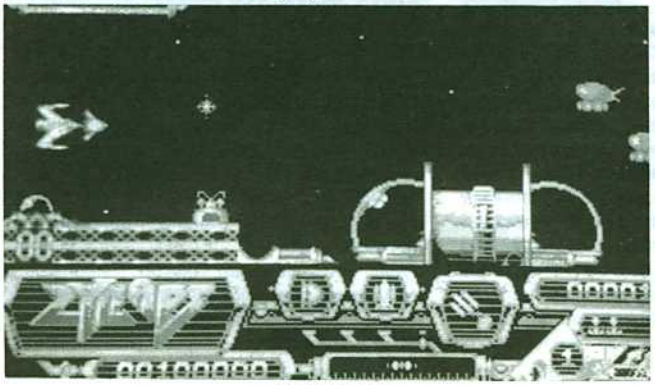


SEX VIXEN

Drôle de jeu de rôle, le tout en anglais. Les graphismes ne sont pas mauvais. Nous travaillons dessus. Alors peut-être une solution en perspective à paraître.

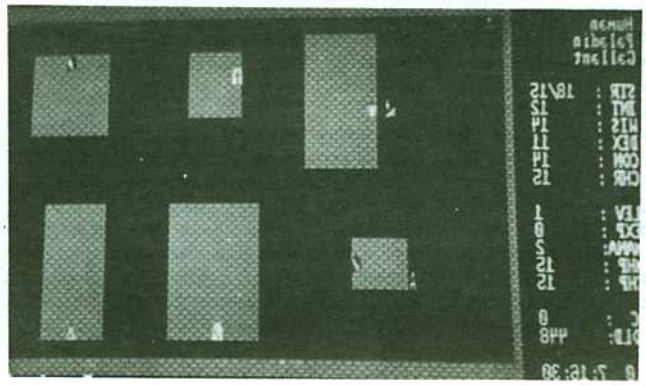
- AVANT PREMIERE - AVANT PREMIERE -

Continuons la série. Mais, pardonnez-nous d'avoir passé L'Arche du Capitaine Blood ici, l'article n'a pas pu être mis en page.



ZYNAPS

C'est du carton au premier degré je vous le jure. Vous et votre vaisseau êtes dans l'obligation de tout détrruire sur votre scolling horizontal. Ce soft est bien fait mais lassant au bout de quelques parties.

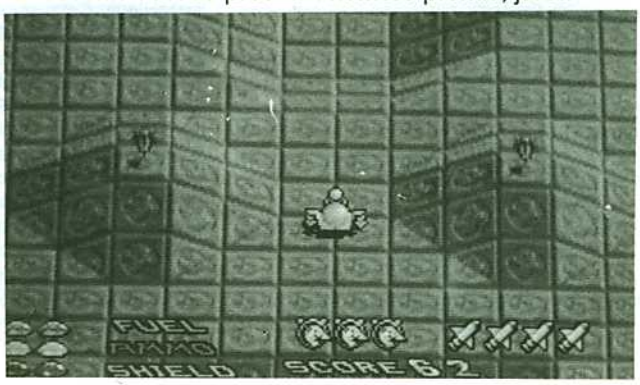


MORIA

Moria est un jeu d'aventure/rôle alliant le respect des règles des jeux de rôle avec un petit air d'arcade en plus. Le résultat est décevant car extrêmement lent. Les sprites sont minuscules et les décors vilains.

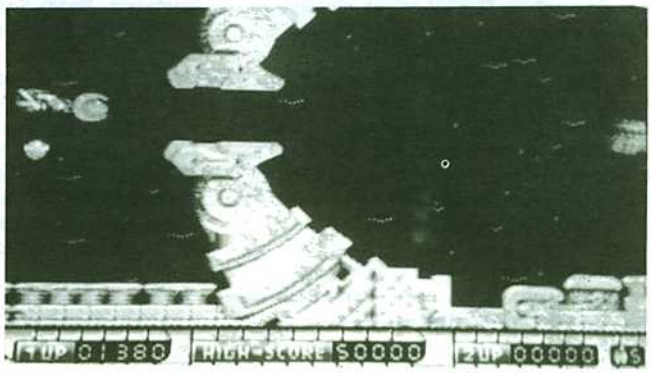
L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD

Ah! Enfin l'Arche du capitaine Blood. Le jeu vous le connaissez tous, l'histoire aussi mais l'adaptation sur Amiga certainement pas. C'est toujours aussi génial et fluide mais pas de grands changements avec la version ST si ce n'est un monde encore plus vaste à découvrir! Test au prochain numéro promis, juré!!



STAR GOOSE

Star Goose est aussi un jeu de massacre. Objectif: tout décaniller droit devant. Quel programme! Avec un bon graphisme, il pourra plaire à certains. Seule originalité et de poids: vous dirigez une oie!



KATAKIS

Continuons dans la série "les grands cartons du désespoir" avec KataKis. Ce jeu n'est pas grec malgré les apparences. Objectif? Bravo vous avez trouvé. Même s'il est bourrain, il n'est pas mal réalisé.

P.O.W

Ce jeu est la copie parfaite de Capone, sauf que cela se passe en temps de guerre, que vous choisissez les parcours et que le scrolling est moins saccadé.

- LE PAVE DES ULTRA-NEWS -

Nous voici de retour avec cette rubrique qui va vous révéler encore plus de logiciels, inédits pour la plupart. Commençons tout d'abord par les utilitaires pour faire saliver plus longtemps les fous de l'arcade.

Distribué par *Micro Application*, le ***GFA-BASIC*** version française arrive pour la fin de ce mois. Proche du Pascal, ce soft est nettement supérieur au basic de *Microsoft* livré avec la machine et son intérêt réside surtout dans sa rapidité. On démarre directement avec la version 3.0 au prix de 500 FF. Côté communications, ***Flamitel II*** est maintenant disponible et offre beaucoup d'options supplémentaires qui vont faciliter les échanges de données par modem ou même par le minitel, prêté gracieusement par l'administration des *PTT* (cf. MTL 1B Telic/Alcatel). Côté USA, ***Digipaint II*** est annoncé pour noël avec de nombreuses nouvelles fonctions. On parle d'un affichage simultané de plus de 16000 couleurs. Restons dans le dessin avec ***Deluxe Paint III*** prévu par *EA* pour janvier 1989. Il y aura 57 nouvelles fonctions. Les 4096 couleurs seront disponibles simultanément et le soft pourrait même générer lui même des images fractales et faire des traces de courbes. ***Replay*** est un véritable synthétiseur de sons qui va vous transformer en véritable musicien.

Passons maintenant aux jeux avec ***1943*** qui nous arrive pour début novembre. Le jeux est très coloré et l'animation est splendide. Les bruitages viennent rythmer l'action qui fait l'intérêt de ce produit anglais. Pas de vies, mais un niveau d'énergie à bien surveiller. Les trois premiers tableaux sont assez simples. Vous pouvez changer d'armes et bien sûr récupérer de l'énergie. Rien n'a été oublié dans cette dernière production de *Capcom* où vous pouvez même faire des loopings. ***California Games*** arrive enfin sur Amiga pour novembre. *Epyx* a fait fort avec ce jeu de qualité nettement supérieure aux autres simulations sportives, très fun et où les couleurs fluo sont de rigueur. En passant du surf au BMX, c'est en tout six sports dans lesquels vous pourrez vous donner à fond. L'organisation du jeu est la même que dans les autres productions d'Epyx. Il est bon de noter que ce jeu sera distribué en Europe avec le label d'USGold.
Lankhor a terminé l'adaptation de Vroom sur Amiga que vous pourrez aller acheter à partir du 15 novembre. Vous pilotez une F1 à travers différents circuits. L'animation est très fluide avec des bruitages toujours aussi beaux pour cette société qui s'est fait connaitre avec Manoir de Morteville. Vous pourrez jouez entre Ataristes et Amigaïstes par l'intermédiaire du minitel ou d'un modem. Du même producteur arrive Troupadour qui est un logiciel éducatif vraiment superbe, et Elémental qui est du style de Tetris. C'est un jeu arcade/réflexion qui va bouleverser le monde ludique de notre machine. Enfin, *Microdeal* nous prévoit pour courant novembre ***Fright Night*** un jeu terrifiant aux graphismes jamais vus auparavant. *Discovery Software* annonce ***Hybris***, qui est un jeu très proche de ***Xenon*** mais d'une qualité très supérieure. Les 30 tableaux du jeu sont très colorés. Les bruitages n'ont rien d'extraordinaire par rapport à ***Zoom*** mais restent très corrects. *Buena Vista Software* devrait sortir avant la fin de l'année ***Who Framed Roger Rabbit*** tire du film aux toons si célèbres. Les dessins sont superbes et la musique est fantastique. Cette société se heurte à quelques problèmes avec Walt Disney qui a déjà vendu des droits à *Infogrames*. Toujours pour la fin de l'année, *Taito* annonce la sortie d'***Operation Wolf*** suivi de près de **Rastan** et ***Renegade***. No comment sur le premier si vous êtes un fan d'arcade. Dans Rastan vous dirigez un meck mal fringué style Rambo la défonce et qui brise tout ce qui lui passe sous la main. Pour Renegade vous devez aller sauver votre soeur (ça change des princesses super sexies) au prise avec la mafia. Mais ce n'est pas si simple et vous devrez traverser plusieurs tableaux sans vous laisser impressionner par des prostituées bien CENSURE ou des blousons noirs très actifs. Ces trois jeux vont ravir les fous de l'arcade surtout que les adaptations sont très proches des versions présentes dans les salles de jeux. ***Dungeon Master*** est disponible maintenant sur votre machine favorite avec des supers graphismes très fins et qui ne sont pour une fois pas tirés directement de l'*ST*. Ce jeu va en ravir plus d'un et occuper vos nuits pendant longtemps. *Ready Soft* va sortir pour novembre décembre 4 nouveaux logiciels. Le premier, ***Scary Mutant Space Aliens from Mars*** (quel nom!), est un jeu d'aventure qui va vous envoyer sur Vénus. Vous devez détruire des martiens avant qu'ils n'envahissent la terre. La souris permet de se diriger et de contrôler des séquences d'action très bien animées. Dans ***Cosmic Bouncer*** vous dirigez une balle de tennis à travers un labyrinthe galliléen d'enfer. Le jeu est composé de 20 levels. C'est maintenant le retour des Trivials Pursuit avec ***Rock Challenge*** qui propose des centaines de questions sur le rock and roll. Les sons sont très bien simples et donnent tout leur intérêt à ce jeu. Enfin, ***Dragon's Lair*** arrive sur 6 disks. Vous avez en tout un mega de musique. Vous êtes un chevalier qui doit délivrer la princesse Daphné des griffes de Singe le dragon. Les capacités graphiques sont bien exploitées et les animations en temps réel vont vous satisfaire. Seul problème, l'extension mémoire est indispensable. Ah! si vous êtes un lecteur fidèle vous devez vous souvenir de mon test du mois dernier du fameux ***UMS***; eh bien ce mois-ci *Firebird* sort les scénarios du Vietnam et de la guerre civile américaine. *Rainbird* quant à eux sortent ***Tracker*** qui est un jeu de stratégie et simulation qui devrait plaire à tous les fans de ce genre de jeu. ***Fish*** devrait arriver courant décembre pour couronner les efforts de *Magnetic Scroll*. Vous jouez le rôle d'un poisson rouge qui se ballade dans des paysages de rêve. ***X Vixens from space*** de la société américaine *Briwall* est un jeu où vous devez sauver la société mâle en trouvant des compagnes à de pauvres solitaires. Ce porno (Hum Hum!) va vous faire saliver devant des écrans très colorés. Ah j'oubliais, il y a un poster gratuit pour les 500 premiers acheteurs; alors faites comme moi, dépêchez-vous. Toujours plus new avec ***Hot Ball*** distribué par *Prestasoft*. Réalisé à l'origine par *Satory* c'est le meilleur jeu de foot sur ordinateur. Les couleurs sont bien choisies et les bruitages de fond sont très corrects pour cette nouvelle société française. Ne parlons pas de l'annimation qui fait honneur à votre machine. Toujours dans le même style arrive ***International Sucker***, mais il y a encore des progrès à faire par rapport à Hot Ball. De la même société devrait arriver également ***Airball*** où vous allez vous éclater dans l'espace en tapant sur tout ce qui va passer devant vous. Les tableaux sont nombreux et ne parlons pas de la musique qui m'a faite vibrer les tympans. Chez *Ubi Soft* ça déménage puisque Nigel Mansel est prévu pour début novembre. Cette simulation de voiture est la première du genre. Rien n'a été oublié, même les tête-a-queue sont inscrites au programme. L'adaptation est très bien réalisée et va plaire à tous les fans d'Alain Prost (cherchez l'erreur). Restons dans les voitures pour faire le lien maintenant avec les supers scoops de ce numéro.
Road Blaster sort courant novembre sur Amiga. Vous devez tout comme dans ***Turbo*** de *Microillusions* concourir dans une course folle ou il va faloir éliminer vos adversaires à l'aide du canon laser. Les bruitages sont très bien synchronisés avec l'action qui est très présente au cours de ce jeu. Dans le même style arrive ***Turbo Trax***. Les crissements de pneus sont à mon avis superbes. On s'y croirait. Notons au passage qu'il y a maintenant en vente un joystick en forme de volant et qui plaira sûrement à beaucoup. Alors courez vite chez votre revendeur.

Encore plus fort maintenant (enjoy your master) avec la sortie d'*US Gold* du célébrissime ***OUT RUN*** le 12 décembre. Oui, vous ne rêvez pas, il sort enfin, et c'est vraiment au mois de décembre de cette année. Non, je ne délire pas, je ne divague pas. ***OUT RUN*** arrive. Il va visiblement tenir sur quatre disks. La musique est très fidèle à la version arcade et l'animation et les screens sont sublimes. En fait, ce jeu est très proche de la version arcade tout comme le sont également ***Pacmania, Thunder Blade*** et ***After Burner*** prévus pour la même date à peu près. Les deux premiers jeux sont la copie conforme des jeux de bar et ils sont peut-être même mieux au niveau son. Quant à After Burner les fils de fer de l'ST sont remplacés par des bobs comme on les aime et le ravitaillement est à voir absolument. Reprenons avec *Ubi Soft* (toujours) qui sort à la fin du mois ***Ironlord***. Visiblement, le chateau de la société française a été propice au développement de ce jeu qui exploite à fond l'Amiga. On sent bien les 4 voies, le blitter et les 4096 couleurs. Ce jeu est vraiment à acheter d'autant plus que l'éditeur a fait un gros effort sur l'emballage. Après ***l'Arche du Capitaine Blood*** et son billard, *Exos* nous promet pour noël ***Art Attack*** et ***Spyman***. De l'arcade, rien que de l'arcade avec tout ce qui faut comme couleurs, animations et bruitages pour que ce soit de l'arcade. Enfin, *16/32 diffusion* annonce pour ce mois le merveilleux ***Aquaventura*** (le plus beau des plus beaux) avec des tableaux comme vous en voulez. *Psygnosis* a fait avec ce jeu encore plus fort qu'avec ***Obliterator***. ***Skrull*** suit de près avec une version Amiga du tonnerre. Pour leur première production les programmeurs de *16/32* (Hugues RENAUD entre autres) ont fait fort et remplissent le disk autant qu'ils le peuvent. Nous aurons droit à de nouvelles

salles, de nouveaux pièges et des attaquants supplémentaires tout ça en 32 couleurs et sur des bruitages d'enfer. La prochaine production de ces programmeurs de geni sera ***Necron***, un jeu aventure/arcade sur trois disks avec 250 salles : de quoi nous concocter un labyrinthe infernal. Du côté d'*Infogrames*, ***Operation Jupiter*** est prévu pour 1989 et je n'ai ni préversion, ni modules pour pouvoir vous en dire davantage. *Aacksoft* prévoit la sortie de trois jeux déments : ***Flight Deck***, où vous pilotez un peu comme dans 1943 des bombardiers bien armés, ***Battle Chopper*** où vous êtes aux commandes d'un supercopter armé jusqu'aux rotors et ***Hype***, un jeu d'arcade ou vous pourrez massacrer tout (enfin presque) ce qui passe à l'écran. Dans tous les cas, les dessins, bruitages et gestion de sprites et bobs sont très bien réalisés. Voici une boite qui aime l'Amiga et qui le fait savoir. ***Gunship***, de *Microprose*, sortira en janvier. Aux commandes de l'Apache équipé entre autres de rayons UV, caméra vidéo, canons lance roquettes vous devez détruire tanks, avions ennemis et infanterie. Avec des graphismes en 3D mieux que ceux d'***Interceptor*** vous allez pouvoir découvrir le rêve de voler, avec assurance, à travers des paysages sublimes. La version Amiga devrait être la seule à pouvoir accepter des scenaries comme pour Flight Simulator. Même date de sortie pour ***Quad*** de *Microids* où vous pilotez une moto quatre roues. C'est génial et j'avoue que je me suis bien éclaté avec la preview. On peut jouer jusqu'a six joueurs mais les scores ne sont pas sauveguardés. A l'écran un indicateur de temps, de vitesse, une jauge pour l'essence et bien sûr l'indispensable score. Le jeu débute dans le désert et vous devez éviter cailloux, ossements et cactus. Au bout d'un moment le jeu se corse avec l'arrivée d'hélicos qui vous mitraillent d'un peu partout...

Cet article s'achève, mais d'abord un petit mot sur ***Katakis*** que j'ai testé le mois dernier. Vous ne pourrez le trouver en France car sa vente a été interdite du fait de sa trop forte ressemblance avec ***R-Type*** (oh le clone). Néanmoins, vous pourrez le trouver assez facilement en Allemagne mais vite car il ne reste plus beaucoup d'exemplaires. Le mois prochain, nous ferons un bilan de l'Ami expo de Philadelphie avec l'aimable participation des directeurs de Cinemaware, Discovery Software et ECA qui nous révèlerons tous leurs projets pour 1989 (photos à l'appui). Enfin, je dédicace cet article à Cyril, un Atariste aveuglé par sa machine.

Fabrice Boucher

LANCELOT

Nous voici projeté à l'époque des Chevaliers de la Table Ronde et des magiciens. Cette époque où régnait encore le roi Arthur, l'esprit chevaleresque, et les damoiselles en péril (*youhouuuu* !!! hum...).

Ce soft consiste à réaliser trois aventures différentes qui auront pour but final, la quête du Saint Graal (Non, ce n'est pas Monthy Python...).

PHOTOS CASTOONE

Guidez le héros à travers les plus grands dangers pour gagner l'amour des deux belles, Guinever et Elaine. (*On se calme!*).

Dans chaque boîte vous trouverez un guide des aventures de Level 9, l'histoire de la quête, une carte de l'Angleterre sous le règne d'Arthur, pleine d'indices pour vous aider durant votre quête et, peut-être la disquette du jeu, celle-ci étant en option. (*Non, on rigole*).

Les graphismes sont agréables mais utilisent beaucoup de trames, ce qui dans ce genre de jeu n'est pas gênant. De plus celles-ci ne sont plus digitalisées, améliorant ainsi la clarté des décors. Les sons sont mal réalisés, surtout quand on sait qu'il n'y en a pas! (humour vaseux...).

Quant à l'analyseur syntaxique, il est extrêmement puissant (il accepte même les insultes!) et agréable à utiliser, à condition de très bien maîtriser l'anglais.

Voici donc un très bon jeu d'aventure, qui ravira les amateurs d'aventures médiévales difficiles. Le prix varie aux alentours de 200 F.

GILLES.G et GILLES.V

WARLOCK'S QUEST

Vous voici maintenant en train de vous battre contre le diable... En effet, celui-ci a volé le symbole de la puissance aux humains: **le Karna**. Evidemment, vous voulez le récupérer. Voici, en quelques lignes, le scénario peu original de ce jeu d'**Ere International.**

Vous dirigez un petit (même trop petit) magicien, mais ne comptez pas vaincre les forces du mal comme ça. Donc, vous devez agrandir votre puissance en collectant huit objets. Cela va de la perle magique jusqu'à la «master sword», en passant par le trident de neptune. Bien sûr, vous n'êtes pas accueilli avec beaucoup de sympathie, alors, vous allez devoir affronter de nombreuses créatures monstrueuses au service du mal: Arraignées géantes, zombies, fantômes. Bref, un tas de bestioles toutes aussi mignonnes les unes que les autres... De plus, votre parcours est parsemé de pièges qu'il vous faudra éviter soigneusement si vous ne voulez pas mourir prématurément.

Parlons un peu de la réalisation: les graphismes sont

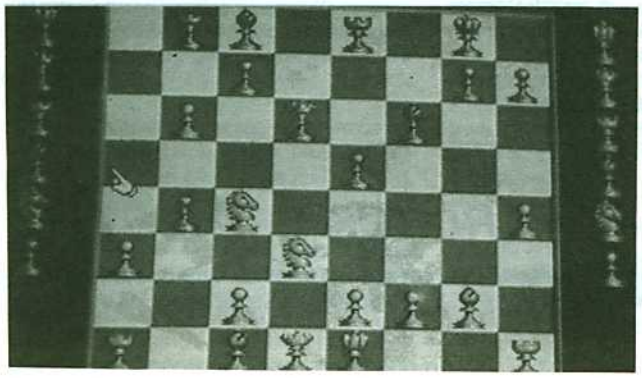
corrects, bien que les sprites soient un peu petits. Les bruitages, quant à eux, sont géniaux; on peut écouter le hululement de la chouette et l'orage qui gronde: bonjour l'ambiance! L'animation est bonne mais encore une fois, les sprites sont trop petits pour ce style de jeu.

Ere nous offre ici un très bon soft d'aventure/action; mais le jeu manque de finition pour notre belle machine.

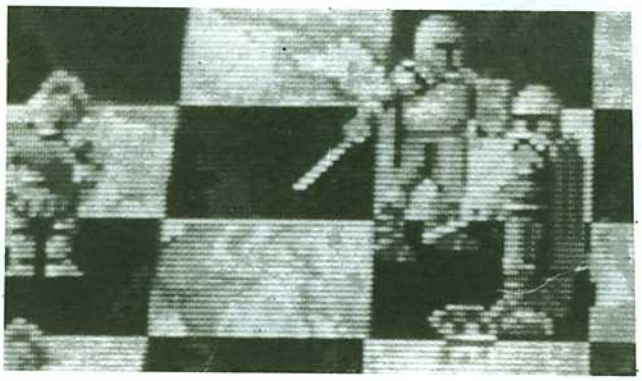
GILLES.G

BATTLE CHESS

Dans cet article j'ai tenu à immortaliser cette fabuleuse aventure qui m'a permis de vivre **Battle Chess** d'**INTERPLAY.** Je me retrouvai sur un vaste échiquier entouré de guerriers de toute sorte. Mes habits se résument en une cotte de maille, une armure à plaque, un bouclier, une épée, un casque. A



mes côtés se trouvent alignés un fou et une tour de pierre. Un de nos soldat avance le premier et les ennemis ripostent en envoyant leur garde. Un de nos fous bouge, puis dans un bruit infernal c'est l'attaque. des soldats déchainés se battent, des chevaliers s'entretuient. Bref, il y avait de l'animation. Notre chevalier hurle de douleur car ce monsieur vient de se faire couper succéssivement les deux bras, les deux jambes. J-e me retrouve aux cotés d'une armée



décimée et en face d'une autre en très bonne santé au contraire! Je vois s'avancer près de moi un chevalier qui d'un mouvement rapide me coupe les deux bras, sniff!!

Battle Chess est un soft unique dans son genre! Il est fantastique! Chaque fois que vous bougez une pièce vous la voyez se déplacer, combattre au besoin. Ce jeu d'echec doit absolument faire parti de votre logithèque.

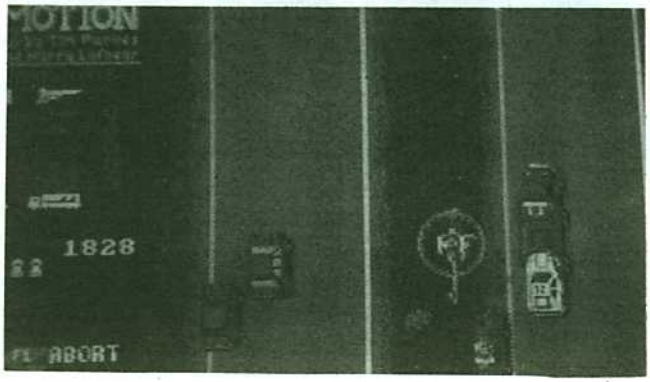
ARNAUD . D

MAJOR MOTION

Major motion est un jeu digne de Mad Max.Au volant de votre bolide vous devez vous frayer un chemin entre les chauffeurs du dimanche et les conducteurs avides de carrosseries pliées et fumantes .Ouff! Le camion est là, près à vous ravitailler en matos qui vous permettront de rétablir la tranquilité

sur nos routes. Si vous arrivez à vous hisser sur la rampe d'accès,vous pourrez avoir: missiles, turbo, klaxon, huile, nuages de fumée .

Mais ne vous amusez pas trop à destroyer les chauffeurs du dimanche car une mauvaise surprise vous attend. Vous allez avoir une grande surprise quand votre bolide se transformera en tas de cendre. Après avoir passé la Porsche, votre valeureux pilote se prendra pour le dieu de la mer en destruisant tout ce qui



passera sous sa coque.

Mais parlons un peu technique: le son en général laisse à désirer. Tout le jeu se passe en vue d'hélicoptère.

Je vous ordonne de mettre le contact et de vous éclater avec MAJOR MOTION.

BROTHER LAURENT

LEGEND OF THE SWORD

Des centaines de mutants, commandés par le maléfique sorcier Suzar, débarquèrent sur l'île Anar pour la conquérir. Le magicien transforma les guerriers de celle-ci en de démoniaques humanoïdes (bien baveux !!), qui, sous son pouvoir mental massacrèrent leurs propres frères. (Sortez les mouchoirs...). Pendant le courroux (ne pas confondre avec "Gourous®" !!) du sorcier, quelques survivants s'échappèrent sur un radeau et furent sauvés par un navire marchand.

Depuis, une légende raconte qu'il existe une épée et un bouclier solidement gardés qui, leurs pouvoirs ajoutés, permettront de détruire l'infâme Suzar (ne lésinons pas sur les adjectifs !!).
Vous (Oui, **vous**!) et cinq braves vous vous êtes montrés volontaires (ne me dites pas pourquoi...) pour cette quête ardue.
Voici, en résumé, comment débute ce jeu d'aventure de **Silicon Soft**. Le scénario qui est assez proche de certains modules AD&D est assez original et intéressant. Côté graphisme, pas génial (style *Apple II*), deux petites fenêtres en haut à gauche qui essaient de représenter les lieux. Mais la carte vient rompre la banalité de la présentation: en effet, celle-ci vous suit durant votre quête, et vous êtes localisé avec une croix. De plus, elle est bien schématisée et claire. Très original.
L'analyseur syntaxique n'est certes pas aussi performant que celui de Knight Orc mais il est possible de choisir les principales commandes avec l'aide de la souris (menus et icônes).
C'est donc un bon jeu d'aventure, assez difficile, qui demande quelques bonnes notions d'anglais.

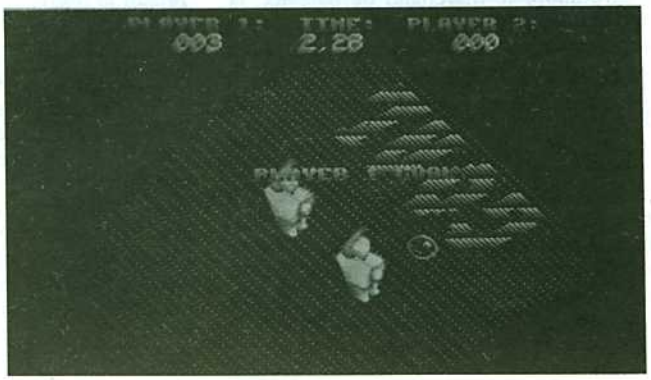
Gilles.G et David.A

Si vous désirez nous envoyer vos solutions sur des jeux d'aventures (ou de rôle), ou nous demander d'approfondir certains articles (comme Jeanne D'arc), écrivez à:
Gilles Giordan
11, avenue Lafontaine
64100 Bayonne.

VECTORBALL

MASTERTRONIC nous offre ici un jeu de sport très original. En effet, il s'agit d'une sorte de football en 3D (visualisation assez proche comme Alien 8 sur C 64), où vous dirigez un robot à moitié Keupon (punk pour les nons-initiés) sur un terrain bosselé. Le but du jeu est de s'emparer du palet en verre pour shooter dans la direction du but opposé. Car vous ne pouvez pas avancer avec ce 'ballon', vous devez donc vous tourner vers le camp de l'adversaire et tirer pour progresser. Mais tout irait mieux si le maniement du

vectorballer n'était pas si déconcertant. Cela nécessite en effet de l'habitude si l'on ne veut pas se retrouver au milieu du terrain lorsque l'autre joueur est prêt de vos buts ! Mais une fois ce détail passé, vous allez vous amuser à pousser votre rival lorsqu'il est en possession de l'objet de vos convoitises.Bien sûr, vous pouver jouer à deux, et définir la qualité du terrain, en points ou en dégradés.



Venons-en à la réalisation. L'environnement sonore est bon, mais la musique digitalisée boucle toutes les trois secondes !!! Connaissez-vous les capacités sonores de l'Amiga, messieurs les programmeurs ??!! Les graphismes sont corrects, et l'animation des sprites est fluide. Hélas, à mon humble goût, la durée de vie de ce logiciel est bien trop limité pour en faire un bon investissement..

Gilles.G

PORTS of CALL

Ce logiciel n'est pas que beau!

Chaussant ma casquette de capitaine, je m'installai à bord de mon pneumatique orange judicieusement installé dans ma baignoire afin de tester l'un des meilleurs, si ce n'est le meilleur logiciel actuellement disponible sur Amiga.

Ports of Call est une simulation de transport maritime réalisée par Monsieur Aegis. Vous devez acheter des navires de différents tonnages puis choisir vos frets afin de les livrer dans les plus grands ports du monde.

Le programme commence par une présentation somptueuse (les graphismes superbes du programme sont du père Sachs (*Defender of the Crown*, ...)). Après avoir entré le mot de passe de la protection (hé les éditeurs, faudrait arrêter le coup mot que l'on trouve sur le mode d'emploi en faisant trois pas à gauche, huit cent soixante quatorze mille au sud, et un vers le frigo : c'est 'chiant'!), on choisit son temps de durée du jeu, puis le nombre de joueurs, et enfin on envoie les noms de baptême et son port d'attache.

Les choix

Les choix du joueur sont nombreux. Tout d'abord le marchand de bateaux, là où vous vous trouvez en commençant le jeu. Immeuble cossu dans la banlieue de Londres (Quoi qu'est ce que j'en sais si c'est à Londres ? Ben, c'est pas une case abandonnée au Mali ! Alors on se tait quand je dicte mes articles) dans lequel on prend un ascenseur (ce mec est pénible quand il écrit, il balance des parenthèses à tour de bras, on n'y comprend plus rien quand il la ferme (sa parenthèse)) pour accéder à l'étage correspondant au navire que l'on souhaite acquérir (épaves flottantes, bateaux, *Rolls* des mers) ou bien au service de vente des navires.

Un autre choix est l'accès à votre bureau à terre, bureau duquel vous pourrez suivre l'évolution de vos activités, optenir des crédits, rembourser vos bateaux, suivre les aventures du capitaine Spock sur la cinq, ...

Enfin vous pouvez en permanence connaître la position de vos navires sur un globe très bien réalisé.

Voilà pour la phase gestion du programme, voyons maintenant l'action. A chaque arrêt au port (non non, on parle toujours de bateaux) plusieurs actions vous sont proposées sur une page écran superbe en haut de laquelle vous pouvez admirer par un hublot la ville où vous vous trouvez. Vous pouvez remplir vos cuves de fioule, réparer votre bateau, attendre quelques jours que de bons chargements arrivent sur le marché, et surtout choisir votre fret. Vous choisissez alors votre cargaison (ça va des produits agricoles aux armes en passant par l'électronique) puis votre port de destination. Lorsque tous ces choix sont faits vous levez l'ancre.

Il vous faudra alors sortir du port soit en payant un pilote, soit en sortant vous même votre bateau. Dans ce cas vous aurez droit à une somptueuse phase d'action au cours de laquelle vous devrez guider votre bateau (gouvernail et moteur) vers la sortie du port ou pire si vous entrez dans le port, il faudra ranger le bateau le long du quai. Sport!

Une fois en mer ne croyez pas vos ennuis terminés; ils commencent. Dans ce jeu de bateaux vous ne pouvez pas vous imaginer le nombre de galères qu'il y a ! (pouf pouf pouf).

Tempêtes

Vous avez tout d'abord les tempêtes qu'il vaut mieux contourner si vous avez un petit bateau qui va sur l'eau (a t-il des jambes mon cher Grichka?). Vous avez également les icebergs ou les récifs à éviter en pilotant à la main votre bateau en slalomant parmi les éléments déchaînés. Il y a encore les naufragés solitaires, les alertes de collisions (toujours des phases de manoeuvre), mais aussi et toujours pour le même prix (un peu cher d'ailleurs, mais bon Cette Qualité ça se paye) les rats à bord, les quarantaines, les pirates, les zones de guerre (et que moi même une fois, et ben les méchants messieurs avec leurs fusils et ben moi ils m'ont cassé mon beau bateau rien qu'à moi).

J'en oublie certainement mais ajoutez que la conjoncture internationale varie (fluctuation des prix des navires et des contrats) et que le jeu est aussi passionnant seul qu'à plusieurs. Car souvent en testant des jeux on vous dit qu'ils sont bien mais il est sûr que souvent au bout de quelques heures d'utilisation on en a fait le tour (par exemple Capone que je testais le mois dernier). En revanche *PoC* est non seulement superbement réalisé (tout se joue à la souris et par icônes) mais il est passionnant; j'y ai joué des dixaines d'heures et l'intérêt change à tout moment.

Dix gros bateaux

Actuellement j'ai dix des plus gros bateaux et le temps de les préparer tous pour une traversée il me faut presque une heure (ça fait cinq ans que je bourlingue sur tous les océans du globe). Si vous jouez à plusieurs prévoyez de larges demi journées pour quelques tours de jeu. Heureusement on peut sauver les parties. D'ailleurs très vite on laisse tomber les phases d'actions pourtant terribles pour pouvoir plus rapidement reprendre le cours du jeu. Je suis accro, docteur c'est grave?

Précisons que le jeu (la simulation devrais-je dire) est en NTSC. Point de vue graphismes, réalisation, intérêt, longueur de vie du jeu, le meilleur investissement sur Amiga du moment.

Comment je suis devenu millionnaire à Port of Call. Un témoignage bouleversant de Chorizo Kid

Hé oui amis fidèles, vous qui avez sombré maintes fois dans les profondeurs de ce jeu ô combien passionnant, je vais vous révéler comment gagner à ce jeu.

D'abord, tout comme ce brave Justin (Bridou) choisissez le meilleur port comme base de vos affaires. Et des bons ports, moi, celui que je préfère c'est **San Fransisco.**

Ensuite quels raffiots choisir ? Bonne question, je vous remercie de me l'avoir posée. Là vous achetez ***quatre des bateaux les plus pourris*** (les moins chers). Partant de San Francisco vous allez faire des méga contrats et avec quatre bateaux, gagner beaucoup de brouzoufs.

Quatre voies royales

Maintenant quelles destinations choisir ? A mon génial avis il y quatre voies royales :

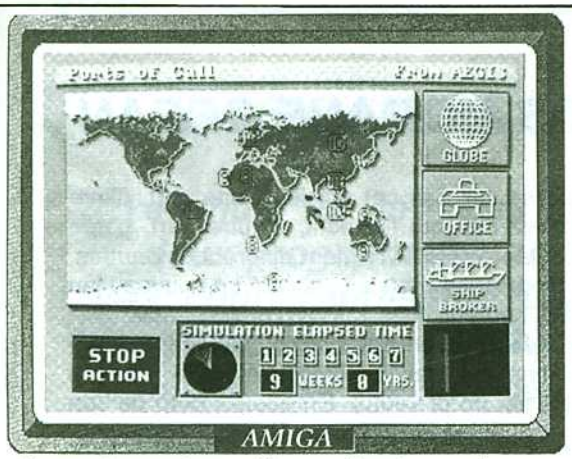
- **Frisco - Karashi - Frisco**
- **Frisco - Karashi - Vancouver** et retour ou départ vers l'Atlantique en passant par Lima

Enfin le triangle infernal **San Francisco, Le Cap, Rio, Sidney.** Certains d'entre vous plus perspicaces que d'autres me diront 'mais ce n'est pas un triangle'; soit répondrai je mais c'est vraiment infernal. De cette zone se dégagent deux trajets

- **Frisco - Le Cap - Frisco** n'hésitez surtout pas à revenir à Frisco avec un fret de valeur peu élevée car vous êtes sûr d'avoir de super contrats à l'arrivée.
- **Sidney - Rio - Le Cap**

Donc en suivant ces routes vous allez vite arriver premier au *Top 50* des affaires maritimes.

Bon, maintenant quelques tuyaux



dignes de ce brave Huggy (les bons tuyaux) de Starsky et Hutch que j'ai appris qu'ils allaient nous sucrer le dimanche à midi. Ce sera d'ailleurs le sujet de notre question minitel de ce mois: Pensez vous que la suppression de Starsky et Hutch le dimanche midi soit une bonne chose pour la France dans la conjoncture actuelle ?

1/ **OUI** 2/ **NON** 3/ **SANS OPINION** car préfère *JEUNES DOCTEURS*

Vos vieux raffiots mettent **dix jours** en chargement et déchargement donc faites très attention aux contrats avec délai, vous ne pourrez pas les remplir avec ces bateaux. Prenez les uniquement s'ils rapportent énormement.

Dès qu'un de vos bateaux arrive dans un état de marche d'environ 52% **réparez** le (jusqu'à 60%). **Ne laissez jamais un bateau passer sous les 50%** vous seriez sûr de le voir transformer en sous marin.

Il vous faut 30 jours pour faire San Francisco Le Cap.

Evitez le plus possible les tempêtes (round).

Utilisez les pilotes pour rentrer au port.

Allez à votre bureau toutes les dix semaines si vous voulez éviter les détournements de fonds marins.

Si votre bateau est sérieusement endommagé (attaque en zone de guerre par exemple) revendez le.

Enfin attention au fioule, pensez à refaire le plein. Il est toujours désagréable de pousser son bateau en panne sèche (cela vous coûtera 1 million de dollars). Si la tonne est à moins de 80$, n'hésitez pas, faites le plein.

Enrichir votre flotte

Bien, vous faites mumuse un bon moment comme ça. Quand vous avez suffisamment d'argent, vous pouvez enrichir votre flotte d'un ou deux *pre owned ships*. Ils sont rapides (trois ou quatre jours au chargement et déchargement), solides et peu coûteux en réparations, et en plus l'auto radio et les bouées sont livrés sans supplément. Vous pouvez également vous racheter un petit raffiot pourri suivant les prix en cours : à moins de un million vous l'aurez amorti dès sa première course.

Passons maintenant au but à atteindre, à la tactique ultime, celle pour qui des hommes se sont battus, des journaux m'ont fait des ponts d'or en vain, je veux parler de la **méthode spéculative sur les fluctuations conjoncturelles des cours du *RORO/LOLO*.**

Autant prévenir tout de suite les plus incultes d'entre vous (peu bien sûr, mais je pense à ceux qui lisent encore l'OI), que *RORO/LOLO* est le nom du plus beau des bateaux (le plus cher des *high tech*) et non pas le surnom ridicule des deux prochains candidats de TOURNEZ MANEGE.

Il vous faut au moins 16 millions. Eh oui, pour les pauvres que vous êtes ça fait beaucoup, mais il vous les faut. Quand vous les aurez (pensez éventuellement à un crédit) **surveillez** le prix du RORO/LOLO. Lorsqu'il va tomber sous les 40 millions jetez vous à l'eau : vendez vos autres bateaux, prenez un crédit s'il faut compléter la somme et achetez la merveille par un dépot à 40% du prix total. Grand moment d'émotion.

Alors là vous pouvez vous apprêter à fumer des femmes et draguer de la drogue, les contrats vont parfois atteindre les 7 millions de dollars. Dès que possible remboursez votre emprunt.

Puis, tout en sillonant les mers, suivez les cours du RORO/LOLO. Dès qu'il atteindra plus de 70 millions revendez le ou les si vous en avez plusieurs. D'occasion, vous en tirerez plus de 60 millions.

Donc une fois remboursé totalement vous aurez fait un bénéfice de 20 briques. Ah ce Chorizo Kid, s'il faisait de la politique, je voterais pour lui, vous dites-vous à juste titre.

Combine

Maintenant la combine reste la même. Vous n'avez plus de bateaux donc plus de frais, et vous attendez que les cours retombent à 40 millions (tentez le **troisième jour de la trente troisième semaine**). Là vous rachetez au minimun un bateau de plus avec vos bénéfices précédents, et vous repartez : transports jusqu'à ce que le prix de revente soit de 60 millions puis vente de tous les navires...

Voilà vous avez la technique, à vous de jouer. Comme vous pourrez le constater, ce passionnant jeu de simulation maritime et économique devient un jeu de simulation d'attente lorsque vous suivez les cours du RORO/LOLO et que vous n'avez plus de bateau en mer !!!

Fluctuat nec mergitur.

Chorizo Kid.

PS : *J'en suis à six ans de mer, un milliard de brouzoufs, et cent bateaux (des roro/lolo). Faites moi part de vos résultats ou trouvailles sur 3615 DEEP, BAL CHORIZOKID.*

And never mind : *with Chorizo Kid you Chorizo Kid.*

FLICKER FIXER PAL.

par PATRICK CONCONI

J'ai vu fonctionner le Flicker Fixer en version PAL, et je dois dire que c'est impressionnant. Une image d'une stabilité égale à un MacIntoch, mais malheureusement, pour l'obtenir votre Amiga vous reviendra presque le prix d'un Mac.

Les restrictions: Cette carte est réservée aux heureux possesseurs d'un Amiga 2000 version B. En effet elle se met dans un support que ne possède pas la version A. Pour obtenir cette qualité d'image il faut aussi aquérir un moniteur multi sync. qui est nettement plus cher que le 2080. (*Ed: il semble que Commodore proposera un "échange standard" de carte mère A2000B pour carte mère A2000A, mais le prix n'a pas encore été annoncé*)

Côté Hard, une carte enfichable, un connecteur *Canon* (le même que pour la souris) un câble et un moniteur multi-sync.

Techniquement cette carte désentrelace le signal et le restitue avec une fréquence de 50Hz.

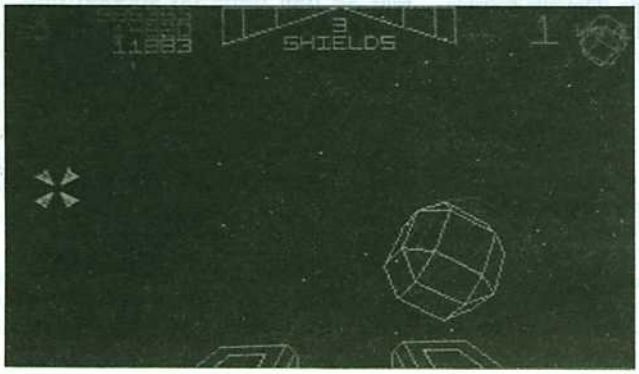
Le prix en Francs Suisse 1200 pour la carte et 1300 le moniteur. En francs Français... x4 ça fait... Hum et moins 8% heu... environ 9200 H.T. l'ensemble.

Pour ceux qui désespèrent en regardant leur porte-monnaie et rêvent de cette chose fabuleuse un solution pourrait être apportée par **Commodore**, en train de développer des nouveaux circuits pour stabiliser l'image en haute-résolution, mais attention, sur quatre couleurs seulement ce qui n'est déjà pas si mal. Imaginez tous les programmes de mise en page ou de dessins techniques qui pourraient bénéficier de cette amélioration.

FLIQUER FIXER PAL de chez *MICROWAY EUROPE*. Disponible en France chez CIS, 33 Talence (56-37-43-78) au prix de 4900TTC. Le moniteur NEC multisync II coute environ 6000F TTC

L'EMPIRE CONTRE-ATTAQUE

Aïe, Aïe, Aïe, Ouille, Ouille, Ouille, Aïe, Aïe, Aïe. Non, je ne vais pas vous roucouler cette très célèbre chanson, mais je vais plutôt vous parler de ce soft qui, j'en suis sûr ne paraîtra pas à quelque Top que ce soit. C'est le coeur lourd que je me dois de vous décrire ce jeu qui, il y a deux mois, m'avait fait espérer les pires délires pendant au moins 900 ans. En effet, ***L'EMPIRE CONTRE-ATTAQUE*** de **DOMARK** est bel et bien la suite chronologique de *STAR WARS*. Hélas, 3 fois hélas, à mon goût (Non, non, je n'ai pas mauvaise haleine!), cet épisode ressemble trop par le style au premier.Bien que le premier fût une bonne réalisation au niveau fluidité, rapidité ainsi que simulation, l'EMPIRE CONTRE-ATTAQUE a un sénario dénué de sens. De plus, la 3-D est franchement mauvaise, j'ai mis deux minutes à comprendre que j'étais dans un Snowspeeder, que je combattais des Probots. Néanmoins, les AT-AT impériaux ne sont pas si vulgaires, on arrive à les



reconnaître (Eh, Ramon, que dirais- tu de faire de la 3-D avec 2 boîtes de conserve, 4 bouts de bois, un entonnoir sur la tête .....?). Enfin, bref... Côté histoire, vous devez dès le début, détruire les Probots car ils repèrent le générateur principal d'énergie. Ensuite, il faut soit détruire les AT-AT en leur tirant sur le front, là où il y a un rectangle rouge ou bien les faire tomber en s'approchant d'eux et en cliquant sur le bouton droit de la souries pour larguer le câble. Puis, vous vous envolez avec le Faucon Millénaire(ah, je l'ai reconnu!) pour descendre les chasseurs TIE. Et, vous devez éviter les météorites dans l'espace. Ensuite vous recommencez et ainsi de suite...

Bref, si vous voulez ce soft, vous, nostalgique du temps où l'on était chevalier JEDI, je vous le dis , pas la peine de pousser grand-mère dans les orties, surtout quand elle est en chort, y- a pas le feu au lac.

Voilà, et bien que la force soit avec vous et surtout avecDomark. (Faites comme moi, attendez le prochain *STARWARS*!)

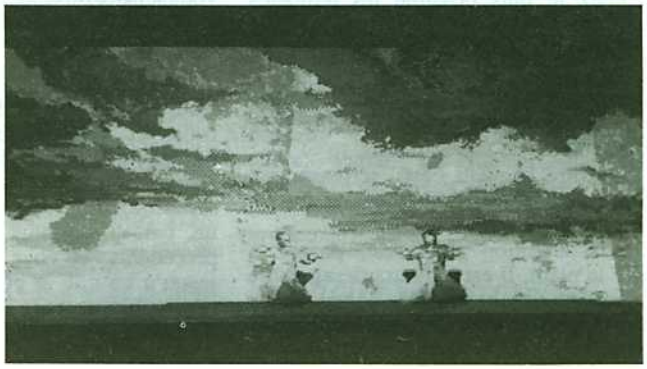
ARNAUD . D

BOB MORANE OCEAN

Non, ne sautez pas cet article. D'une part, parce que c'est moi qui l'ai écrit, d'autre part, parce que ce **Bob Morane** est vraiment différent des autres. En effet, **Infogrames** nous a concocté un nouveau jeu vraiment à la hauteur.

Cette fois-ci, **Bob Morane** est de nouveau confronté à l'Ombre Jaune (ne pas confondre avec la **Marque Jaune**, vite,vite, on le veut!!). En effet, à bord de son batyscaphe, Bob se doit d'explorer les fonds sous-

marins afin de détruire toutes les bases ennemies ainsi que de déminer le terrain. De plus, vous devrez affronter pieuvres, requins, hommes de main de l'Ombre Jaune, vaisseaux sous-marins ennemis, vous déplacer dans les grands fonds en évitant les rochers et les mines... Bref, de l'action à plate couture (en par-



lant de couture j'ai, en voulant éviter une mine, arraché un de mes boutons de veste, pris sournoisement par le fil de mon joystic enlacé sur ce bouton. Nous recherchons donc, de toute urgence, une couturière efficace!).

Le graphisme est joli et la zigue superbe comme d'habitude. Même pour la présentation, vous devez heurter le scooter de votre ennemi pour l'en faire tomber. Ainsi, vous pourrez rejoindre votre batyscaphe. Cool , non ?

Donc, une fois de plus **chapeau INFOGRAMES** pour l'intérêt que vous portez à la finition de vos softs. Un conseil : ne vous en privez pas!

ARNAUD . D

BASICAMIGA : Un listing pour BARD'S TALE II

Ce mois ci je vous propose deux programmes. Le premier, très court représente une prouesse technique en BASIC: un scrolling de texte pas TROP saccadé. Le second programme n'offre pas grand intérêt techniquement, mais il permet de créer les fichiers de personnages au format BARD'S TALE II. Vous n'aurez plus de difficulté pour finir ce jeu !

Le scrolling :

```
text$="A-NEWS, premier journal français dédié à l'AMIGA "
PALETTE 0,0,0,0
PALETTE 1,0,0,0
COLOR 2
Boucle:
FOR I=1 TO LEN(text$)
car$=MID$(text$,i,1)
LOCATE 10,70:PRINT car$
FOR X=1 TO 8
SCROLL (20,72)-(78,80),-1,0
NEXT
NEXT
GOTO Boucle
```

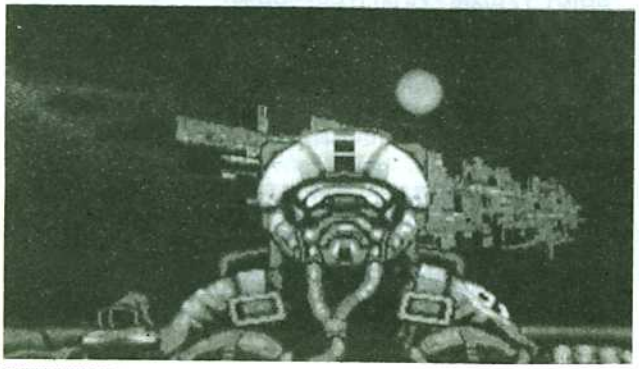
Le programme BARD'S TALE II:

```
' Editeur de personnages au format
' BARD'S TALE II
' Par Sebastien CHEVREL
' Oct. 1988
'
Initialisation:
SCREEN 1,640,230,2,2
WINDOW 1,"BARD'S TALE II ** EDITEUR DE
PERSONNAGES ** Par Sebastien CHEVREL",,,1
PALETTE 0,0,0,0
PALETTE 1,.3,.3,.3

Entree.donnees:
CLS
CLEAR
INPUT " DIRECTORY: ";dir$
PRINT
INPUT " NOM DU PERSONNAGE: ",nom$
PRINT:PRINT
PRINT " (0) HUMAIN   (1) ELFE"
PRINT " (2) NAIN     (3) HOBBIT"
PRINT " (4) 1/2 ELFE (5) 1/2 ORC"
PRINT " (6) GNOME":PRINT
INPUT " RACE DU PERSONNAGE: ",race
PRINT:PRINT
PRINT " (0) GUERRIER (1) PALADIN
PRINT " (2) VOLEUR   (3) BARDE
PRINT " (4) RANGER   (5) CLERC
PRINT " (6) CONJURER (7) MAGICIEN
PRINT " (8) SORCIER  (9) ENCHANTEUR":PRINT
INPUT " CLASSE DU PERSONNAGE: ",classe
LOCATE 2,1
PRINT TAB(40) " QUALITES: ":PRINT
PRINT TAB(40);:INPUT " FORCE (St): ",St
PRINT TAB(40);:INPUT " INTELLIGENCE (IQ): ",IQ
PRINT TAB(40);:INPUT " DEXTERITE (Dx): ",Dx
PRINT TAB(40);:INPUT " COURAGE (Cn): ",Cn
PRINT TAB(40);:INPUT " CHANCE (Lk): ",Lk
PRINT:PRINT
PRINT TAB(40) " CARACTERISTIQUES: ":PRINT
PRINT TAB(40);:INPUT " CLASSE D'ARMURE (CA): ",CA
PRINT TAB(40);:INPUT " PT DE VIE (HIT PTS): ",HP
IF classe >5 THEN PRINT TAB(40);:INPUT " PT DE MAGIE
(SPL PTS): ",SP
PRINT TAB(40);:INPUT " NIVEAU (LVL): ",Lv
PRINT TAB(40);:INPUT " ARGENT (GOLD): ",gl
IF classe >5 THEN
PRINT
PRINT TAB(40);:INPUT " NIVEAU DE SORTS Conjurer:
",Ncn
PRINT TAB(40);:INPUT " NIVEAU DE SORTS Sorcier:
",Nsc
PRINT TAB(40);:INPUT " NIVEAU DE SORTS Magicien:
",Nma
PRINT TAB(40);:INPUT " NIVEAU DE SORTS Enchanteur:
",Nwi
PRINT TAB(40);:INPUT " NIVEAU DE SORTS ArchiMage:
",Nar
END IF
LOCATE 26,14
PRINT "Appuyez sur ESPACE pour creer ou ESC pour
modifier"
Bcl:
a$=INKEY$
IF a$=" " THEN Save.perso
IF a$=CHR$(27) THEN Entree.donnees
GOTO Bcl

Save.perso:
CHDIR dir$
file$="TPW."+UCASE$(nom$)+".C"
OPEN file$ FOR OUTPUT AS 1
CHDIR ":"
PRINT#1,CHR$(0);CHR$(0);
PRINT#1,CHR$(race);CHR$(classe);
PRINT#1,CHR$(St);CHR$(IQ);CHR$(Dx);
PRINT#1,CHR$(Cn);CHR$(Lk);CHR$(St);
PRINT#1,CHR$(IQ);CHR$(Dx);CHR$(Cn);
PRINT#1,CHR$(Lk);CHR$(0);CHR$(0);CHR$(0);
PRINT#1,CHR$(CA);
PRINT#1,CHR$(0);CHR$(HP);CHR$(0);CHR$(HP);
PRINT#1,CHR$(0);CHR$(SP);CHR$(0);CHR$(SP);
FOR i=27 TO 57
PRINT#1,CHR$(0);
NEXT
PRINT#1,CHR$(0);CHR$(gl);
PRINT#1,CHR$(Lv);CHR$(Lv);
```

SEBASTIEN . C

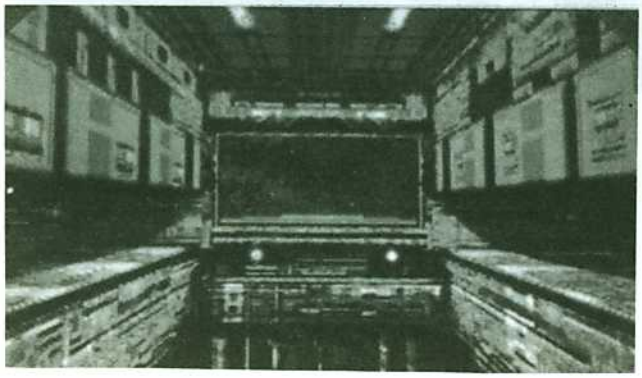
AQUAVENTURA

Le dernier soft de chez **Psygnosis** semble pointer le bout de son nez, mais alors, quel choc !!!! Tout d'abord : le graphisme, tout simplement superarchidément, digne de Rocket Ranger, ou même mieux! L'animation est fantastiquement pure et rapide, c'est ça la nouveauté de chez Psygnosis, car je peux



PHOTOS CASTOONE

vous dire, ça change vraiment d'***Obliterator*** ou autre ***Barbarian***. Le jeu se déroule dans l'espace, vous avez juste eu le temps de quitter votre vaisseau mère, avant que celui-ci explose : la scène du départ et de l'explosion est vraiment démente. Votre navette échoue ensuite sur une planète où les ennuis ne font que commencer. Le vaisseau est représenté de l'extérieur en vectoriel, mais il est possible d'obtenir diffé-



rents angles de position, depuis l'intérieur ou l'extérieur. Le paysage de la planète est en ... n'ayons pas peur des mots: RAYTRACING. Les formes des colonnes ou des bulles ou autres monuments sont parfaitements représentés en 3-D, qualité inconnue jusqu'alors. La musique qui rappelle étrangement Obliterator est très bonne. Serait-ce le jeu sans faille que l'on attend depuis si longtemps ?

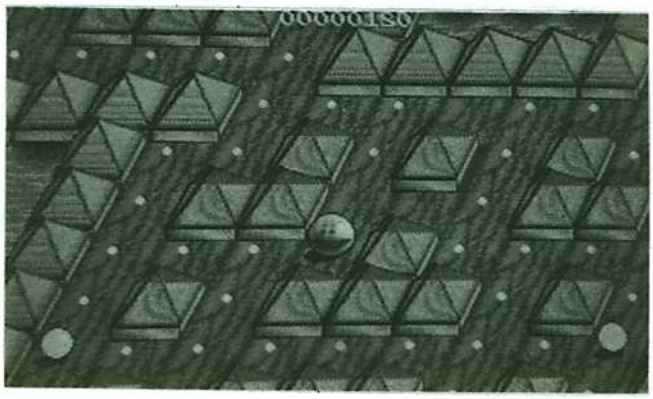
En résumé, **Aquaventura** se révèle très prometteur tant par ses graphismes révolutionnaires que par sa finition incroyable (absence de bugs comme dans les autres softs Psygnosis). Un achat recommandé pour Noël.

SEBASTIEN . C

PACMANIA

La dernière adaptation d'arcade j'ai nommé **PACMANIA**. Si comme moi vous avez été soufflé par l'arcade, vous retrouverez ici la plupart des sensations du jeu, bien que le graphisme soit un peu plus pauvre. L'animation et la gestion des sprites ainsi que

le scrolling sont toutefois irréprochables. Un mot d'explication pour ceux qui ne connaissent pas (encore) ce jeu. Il s'agit à la base d'un PAC MAN des plus classiques. Changez le point de vue pour une représentation 3D à 45°, aumentez la taille des tableaux avec un scrolling entre les différentes parties, faites sauter le PAC MAN, vous obtenez PACMANIA sans sucre et sans alcool. Si vous avez bien suivi, je



suppose que vous vous êtes déjà rué sur le téléphone pour commander ce soft chez votre revendeur habituel.

En bref, voilà une très bonne conversion d'arcade, seul le graphisme laisse un peu à désirer, mais enfin NOBODY'S PERFECT!

SEBASTIEN . C

Les anciens numéros d'A-News sont disponibles en écrivant au journal, ou dans certains magasins. Voir liste d'adresses en derniere page

courrier courrier courrier courrier

A-News,

Pensez que vos lecteurs ne sont pas forcément tous des toqués de l'informatique, et donc, peuvent ne pas connaître (ou refusent de connaître) la signification des "Booter", "hacker", "write-protected" et autres. Si leur emploi semble faire très "initiés" (à moins que cela cache la flegme d'en faire la traduction) cela rend le texte difficile à comprendre pour le profane. Et puis merde, les anglo-saxons ne sont pas les seuls à possèder une langue expressive... Bravo pour la qualité et l'humour de votre revue..

Serge Chauvin, 66 Font Romeu

Ed: Quelquefois c'est la flegme, plus souvent c'est le manque de connaissance, et je suppose que parfois la frime y joue un rôle. Dans tous ces cas c'est du mauvais journalisme dans la mesure où la compréhension se trouve freinée. Nous allons faire un effort.

Cher A-News !

Une rumeur qui court : vous cesseriez de paraître incessamment sous peu, à cause de pressions, de concurrence, et de désertion.. *(Ed: Oh mon Dieu! C'est pour quand?)*

Je suis sûr que c'est une mauvaise idée d'insérer des petites annonces dans A-News : il y en a assez partout ailleurs et ca prend de la place..

A-News doit garder son look, son design. Même si ca fait un peu plus amateur, le contenu ne l'est pas du tout.. Le fait que A-News provienne de différents horizons (Cupertino...) lui confère une atmosphère étrange mais excitante à garder absolument.

Testez Ultima 4 et 5 (un univers génial, une génèse, une apothéose). Faites un sondage sur qui sont vos lecteurs et que veulent-ils, au lieu de réagir toujours au coup par coup après chaque lettre. *(Ed: On va laisser passer un intervalle déçent avant de faire notre sondage)*

Mon moniteur 1084 à deux tâches roses en haut à gauche et en bas à droite et si je le penche, tout l'écran est rose!

Philippe Vanhecke, 64000 Pau

Ed: Patrick, notre technicien, craint un gros problème au niveau du tube cathodique. Mais impossible de juger sans le voir.

Cher A-News,

Un petit truc tout bête - lors de l'utilisation de la commande "TYPE", pour arrêter le défilement, on peut cliquer la cellule dimension; de plus on peut "régler" la vitesse de défilement en jouant sur la taille de la fenêtre.

A quand la solution complète de Bard's Tale I? Cela fait quatre mois que je lutte et je n'arrive pas à trouver la MANGAR'S TOWER.

Denis Massart 40 Grenade sur Adour

Cher A-News,

Etant Lyonnais, c'est avec une certaine impatience que je me suis rendu à INFORA, le salon de l'informatique de Lyon, qui s'est tenu fin Septembre. J'espérais trouver sur le stand Commodore tout plein de choses, de belles images, le nouveau Workbench, etc.. Mais après avoir circulé dans toutes les allées, en long et en large, obligation m'était faite de me rendre à l'évidence : Commodore n'était pas au rendez-vous. Pire encore! Des PC, des Mac, des Atari en démonstration : tout plein ! Mais je ne vis aucun AMIGA. Je ne vous cache pas que ma déception fut à la hauteur de mon incompréhension..

Pierre Arnaud, 69 Brignais

Cher A-News,

Je vous écris pour dire comment avoir à coup sûr un clavier azerty. En effet, certains programmes n'acceptent pas le "Setmap F". Je m'explique : bien que l'on modifie le 'startup-sequence' d'un programme en rajoutant Setmap F (voir article "Deluxe Azerty", A-News N°5) on se retrouve, une fois le programme lancé, encore avec ce satané clavier QWERTY. J'en ai fait l'expérience avec Newzap, DPaint, MiAmiga File et il doit certainement y en avoir d'autres.

Pourquoi cela? Eh bien tout simplement parce que ce programme contient dans ses entrailles une carte clavier Qwerty, et c'est celle-là qui compte. Il suffit de modifier cette carte et le tour est joué : plus de problèmes et en plus on bénéficie de l'accentuation (à condition que les fonts le soient).

Personnellement j'utilise NEWZAP 2.8 qui est du public domain; c'est un éditeur de fichier en HEXA et ASCII. On peut chainer un fichier, se positionner dans le fichier, modifier les blocs en HEXA ou ASCII, rechercher une chaine de caractères en HEXA ou ASCII, sauvegarder les blocs mofifiés... bref c'est le programme idéal de tout bidouilleur. Mais il en existe bien d'autres.

Voilà le truc mais si beaucoup d'Amigados veulent un exemple concret, il n'y aura qu'à faire un article à ce sujet.

Roland de Montélimar

Ed: Bonne idée - et si vous faisiez l'article, Roland..?

Messieurs, Mesdames, Mesdemoiselles,

Je me suis décidé à vous écrire étant donné que Cupertino ne croit pas au virus résidant dans l'horloge interne de l'extension mémoire. Mon Amiga étant entré en contact avec ce virus je vous garantis son existence. Les effets sont de bloquer l'Amiga toutes les six minutes, de s'installer sur toutes les disquettes non-protégées, et d'empêcher l'initialisation de disquette ainsi que la copie. A l'époque il n'y avait pas d'antivirus donc j'ai démonté l'extension mémoire, dé-serti la pile de sauvegarde côté polarité "-", et j'ai monté un interrupteur de façon à pouvoir couper l'alimentation de sauvegarde si nécessaire. Depuis je n'ai plus aucun problème.

..J'espère que les tests et essais de jeux vont être éliminés, il y a suffisamment de revues (Gen 4 etc) pour cela. Par contre de la technique, du hard, oui encore toujours - et ne plus oublier le MIDI, sinon...

Philippe Mandallaz, 74 Rumilly

LE COIN DES PROBLEMES

STAR LC10,

Mr Alain Hocque possède un Amiga 2000 et une imprimante STAR LC10 couleur... Il n'arrive ni à donner la couleur à l'écriture ni à programmer les espaces fixes (tabulations) en AmigaBasic.

AMIGA + MIDI
Suite de la page 5

une excellente introduction au KCS et au Midi en général (contrairement à d'autres logiciels musicaux midi existant sur Amiga qui ne reprennent ni les principes, ni la terminologie du Midi).

L'Amiga est le seul micro-ordinateur à proposer une gamme midi complète. On peut débuter un système Midi avec un Amiga seul, lui adjoindre une interface Midi puis agrandir petit à petit le studio Midi pour finir aux commandes d'une armada de synthétiseurs et d'échantilloneurs synchronisés avec un magnétophone audio ou un banc de montage vidéo.

Qui dit mieux?

ENCORE... EN VRAC

Le KCS V1.6A ("A" comme Amiga?) est désormais disponible. Il possède un petit programme pour convertir les fichiers du KCS au standard Midi File et.. permet d'utiliser 16 sons IFF à la manière du MRS. Etonnant, non?

Le ***KCS Level II*** arrive (accrochez-vous); il s'agit d'un programme proposant en plus du KCS V1.6A, le *PGV* (*Programmable Variation Generator*) et le *Master Editor*, soit une vingtaine (!) de pages de menus supplémentaires pour vous aider à éditer, à'orchestrer votre musique et vous proposer des variations (on frôle l'intelligence artificielle).

Je n'ai pas encore vu le mode d'emploi (ouf!). Encore... un dernier petit scoop... pour finir. La société française **MUSILOG** a décidé d'adapter ses logiciels pour Amiga.

Sont prévus pour la fin de l'année (bonnes fêtes!) :

- Le ***Studio 24*** (un logiciel pour la composition, l'arrangement et l'impression);
- Le ***Big Band*** (logiciel d'orchestration compatible avec le Studio 24);
- Et pour un peu plus tard, le ***Track 24***, version bon marché du *Studio 24* permettant l'utilisation des sons IFF en plus des instruments MIDI (tiens, tiens..).

Alors, midifistes Amiga afficionados, Vous cherchez toujours midi à quatorze heures?

Frank Vroegop

P.S : Un spécialiste Amiga-Midi, Jean-Louis Hennequin, se trouve chez CALAO, 4 rue de Picardie, Paris 75003, tél 48-04-07-37.

Ah! News Bonjour,

Je suis allé pendant les vacances en Italie. Le réseau d'Amiga est-il si étendu en Italie que les logiciels sont 50% moins chers que ceux vendus en France? Ou est-ce grâce à une politique commerciale bien de chez nous que les logiciels sont si chers en France? Merci messieurs les éditeurs... Business is Business, isn't it? Après ils vont s'étonner de l'augmentation du piratage... Serait-il possible d'avoir l'adresse d'UBI Soft, distributeurs des logiciels Electronic Arts?

Thierry Naquin, 94 Vitry sur Seine

Ed: Ubisoft, 1 Voie Felix Eboue, 94000 Créteil. Téléphone 1-43-39-23-21.

Cher A-News,

La réponse que tu m'as donné (A-News No6) complète mes recherches. Pour avoir une MPS 1500C qui imprime clairement et nettement il faut donc :

- réencrer le ruban (rouleaux de mousse, encres jaunes, bleues, rouges, noires), en choisissant ses encres sérieusement;
- utiliser les options du Workbench 1.3 (Préferences, change printer), corrections R,G,B, smoothing;
- il faut mettre un papier épais pour que la tête, le ruban et le papier soient plus raprochés;
- il faut donc aussi changer "fanfold/single-sheet" de Préferences.

Pour mon **lecteur**, il fallait que je mette une boulette de papier à la place du write-protect, pour que l'Amiga puisse écrire. Il ne reconnaissait pas les disks déprotégés, il fallait quelque chose de plus épais que les write-protect - une grosse boulette de papier. A force, c'est lassant, je l'ai donc porté en réparation. Les boulettes peuvent être une solution provisoire.

Epaissis-toi, prends des couleurs.

Frantz Epineuse, 51 Epernay

Cher A-News,

Je tiens à vous signaler que pour pouvoir sauvegarder des animations en HAM ou HALF-BRITE il est obligatoire de posséder au moins 4 méga de RAM, contrairement à ce qui a été écrit par Jérôme C dans Vidéoscape 3D 2.0, page 38 d'A-News N'6.

Patrick Conconi, Génève

Monsieur,

Depuis juillet je suis associé à la Fondation Suisse pour les Téléthèse à Neuchatel. Je suis appelé, sur un plan Suisse, à promouvoir l'application de l'informatique auprès des déficients mentaux...Les nouveaux développements prévus m'orientent vers l'Amiga et le langage C.ou Pascal.

-Serait-il possible d'avoir des critiques de logiciels destinés à de jeunes enfants? La vitesse de réaction ou la difficulté de la plupart des jeux proposés est trop importante pour qu'on puisse les proposer à des enfants de moins de 10 ans ou à des personnes ayant un handicap (physique ou mental).

-Pourait-on envisager une bourse aux idées permettant par exemple à des informaticiens amateurs qui souhaiteraient rendre service de développer des applications, des routines permettant l'accès plus facile aux lettres sans passer par le clavier ou d'autres adaptations pour personnes handicapées? Dans ce domaine, nous avons beaucoup d'idées de programme et malheureusement encore trop peu de temps, d'argent ou de compétences pour les réaliser.

-Je souhaiterais voir des articles consacrés à des routines en langage C pour Amiga, comme par exemple la façon de récupérer des fichiers IFF, la façon de gérer la musique ou des animations dans ses propres programmes.

André Baechler, La Castalie, Monthey, Suisse.

Ed: Nous allons ouvrir une rubrique "Amiga à l'aide" pour l'échange d'idées et de connaissances dans ces domaines. Par son prix abordable et ses qualités graphiques, sonores et multi-tâches l'Amiga est inégalé dans les possibilités qu'il peut offrir aux handicapées.

A-News - ***Premier journal français dédié à l'Amiga®***

Abonnement d'un an (12 numéros).....180F
Pour l'étranger (tous pays).....240F

Bulletin d'abonnement ci-dessous, mais si vous ne voulez pas découper votre A-News envoyez-nous votre demande sur papier libre. Vous pouvez commencer votre abonnement à partir de n'importe quel numéro, le No 1 compris. Les numéros précédents, vendus séparement, sont disponibles au prix de 25F par numéro (20F par numéro pour les commandes de plus d'un numéro), port compris.

Les petites annonces sont gratuites pour les particuliers

.----------

Oui, je m'abonne pour un an à partir du numéro.....
Nom.....Prenom.....
Adresse.....
.....

Bon à découper et à adresser avec votre réglement au nom d'A-News à : **A-News Diffusion, 24500 Eymet**

Les anciens numéros sont disponibles au prix de couverture chez:

33 CIS 571 571 crs de la Libération, Talence
62 Infograph 1 r du 11 novembre, Lens
69 Gelain Ets 22 Ave de Saxe, Lyon
75 Infomanie 3 r Perrault 75001 Paris
Belgique Media Lem,rue Francois Dorzee 93, 7360 Boussu
Suisse Octopus Computer SARL, rue du Bassin 8, 2000 Neuchatel

CONTACTS

AMIGA 1000 devenu 2000 rech version 1.2 des log. tels Leaderboard, Grand Slam...Doc Ferrari Formula One italienne rech. version anglaise voire Française. Thierry NAQUIN, 29 Av de la Commune de Paris, 94400 Vitry s/Seine.

AVIS - un électronicien qualifié et compétent recherche plan et schéma électroniques pour une carte Entrées/Sorties sur Amiga 500, et toutes sortes de documentations sur les périphériques en rapport avec l'automatisme et l'informatique industrielle. Ecrire à ANTOINE Dominique, 22 rue Camille Cavallier, 54580 AUBOUE.

A500 cherche contacts SON (digits), IMAGE (slide, démos), Jacques Guerreau, Apt 40, 21 Cours du Général de Gaulle, 33170 GRADIGNAN tél 56-31-19-82.

AMIGA cherche contacts dans le monde !! Coderey Denis, rue Haldimand 78, 1003 Lausanne (Suisse).

ALPHA CLUB INFORMATIQUE SARREGUEMINES est un club de passionnés pour des passionnés d'Amiga. Amigados débutants isolés, chevronnés, il est impératif de nous rejoindre dans une ambiance sympa d'échanges, de trucs, astuces sur Amiga. Notre adresse: Foyer Culturel, 3 rue J.Roth, 57200 SARREGUEMINES. Tél 87-95-25-03.

AMIGA 500 cherche contacts pour échange de programmes et d'idées (cherche à monter un 5" Cumana Atari ST sur l'Amiga 500?). Ecrire à JOUIN Christophe, 53 rue DEBUSSY, 85000 La Roche sur Yon. Tél 51-62-05-15 uniquement le weekend. Merci.

MATERIEL

VDS Amiga 1000 + Carte Spirit 0.5 Mo Ext 1,5 Mo + Side Car (PC) 8990F - tél 61-53-87-57 - soir (Toulouse).

VDS AMIGA 2000 + moniteur couleur A1084 acheté 15 juillet 88, 12000F. Contacter Xavier au (16) 44-57-34-27 après 19h

VDS pour Amiga microprocesseur 68010, gain de vitesse appréciable, aussi CARTE XT + lecteur 5 + doc pour Amiga 2000, garanti 6 mois, prix très intéressant. Demander Thierry au 99-37-44-24 entre 19.30 et 21 H.

VENDS AMIGA 500 + LECTEUR EXTERNE + joystick + jeux, 6000F. Emmanuel GUIGOU, 111 rue de Reuilly, 75012 Paris, tél (1) 43-44-56-73

A VENDRE - Une carte enfichable G.V.P. Multifonctions, Contrôleur de disque dur SCSI pour Amiga 2000 avec sur la carte possibilité de rajouter 1MB de RAM. Avec disquette test, installation, neuve 3400F; - Une carte enfichable VIDEO PAL Commodore pour Amiga 2000, 400F. Mr SCANFF Philippe, 1 rue Camille Desmoulins, 94230 Cachan.

A NOTER : On nous demande si la même petite annonce peut passer deux mois de suite. La réponse est oui, mais il faut l'envoyer au journal chaque fois.
Les petites annonces non-commerciales sont gratuites

CLUBS (rubrique gratuite)

18 BOKONEN CORPORATION - Club pour Amiga/ST. Charles Descouts, 16 Allée Henri Sallé, 18000 Bourges, tél 48-24-53-64 h.r.

49 CLUB AMIGA ANGERS: Pour tout renseignement: Alligand Denis, 65 rue du Bon Repos, 49000 Angers. Tél 41-44-21-51

57 ALPHA CLUB INFORMATIQUE SARREGUEMINES Foyer Culturel, 3 rue J.Roth, 5720 SARREGUEMINES. Tél 87-95-25-03.

64 MICROINFORMATIQUE CLUB D'ANGLET TéL 59-52-34-03.

70 AMIGA FUN CLUB: Newsletter, contacts, domaine public. Reiniche Laurent, rue du Coteau, Errevet, 70400 Héricourt.

Synchronisez PAGEFLIPPER et votre magnétoscope

Par Bruno CIMBALNIK

Si comme moi vous êtes un mordu de l'image, vous avez certainement remarqué que les logiciels graphiques et surtout d'animation étaient de gros utilisateurs de mémoire. Il faut généralement posséder plus d'un mégaoctet de RAM pour pouvoir visualiser une animation inférieure à cinq secondes.

Il est donc impossible de faire tourner de longues animations sur Amiga sans posséder un environnement annexe considérable (extensions mémoire, disques durs,...).

Une dernière solution restait donc à exploiter : l'enregistrement sur bande vidéo.

PAGE FLIPPER

Tout d'abord, je vais très brièvement vous présenter Page Flipper. Ce logiciel permet de créer des animations par succession d'images. Il accepte tous les formats IFF. Son principe de fonctionnement est très simple; il charge des images jusqu'à saturation de sa mémoire, puis les fait défiler rapidement dans l'ordre où vous les avez chargé. Un mode de contrôle est disponible et permet de varier la vitesse, d'inverser l'ordre de défilement, de supprimer le pointeur de la souris, et surtout d'afficher les images pas à pas, à l'aide du bouton gauche de la souris.

LE SCOP ET LES BRANCHEMENTS

En ce qui concerne le magnétoscope, celui-çi devra obligatoirement posséder une entrée télécommande (JVC),contrôle, remote (Sony) ou pause (thomson) qui sert à commander la pause du lecteur-enregistreur.

Pour les branchements, le problème n'est pas simple. Tout d'abord, si vous possédez un scop PAL/SECAM et un Amiga 1000: vous avez de la chance, il vous suffit de brancher la sortie vidéo (dernier connecteur à droite) de votre Amiga à l'entrée vidéo (broche 20) et à la masse (broche 18) de votre prise péritélévison. Avec le 500,il vous faudra acheter un encodeur PAL, car celui-çi ne possède pas de sortie vidéo composite. Pour le 2000;deux cas se présentent : si il est récent,vous avez la sortie composite, sinon vous serez obligé d'acheter l'encodeur pour générer le bon signal.

Maintenant, si votre scop n'est que SECAM,vous devrez dans tous les cas acheter un transcodeur PAL/SECAM qui vous permettra d'enregistrer les images en couleur.

L'INTERFACE

L'interface est représentée à la fig.1 . Elle se compose de deux circuits intégrés NE 555, d'un quart de circuit SN 7400 et d'un transistor NPN BC 408B. Son principe de fonctionnement est très simple; il faut savoir qu'un scop après avoir lançé l'enregistrement, met environ deux secondes avant d'enregistrer la première image sur la bande vidéo. Il est donc facile, en retardant l'envoi de l'animation, de synchroniser le début de la séquence à enregistrer avec la fin de la séquence précédemment enregistrée. Cette fonction est assurée par le premier NE 555.

L'ajustement du retard s'effectue à l'aide du potentiomètre multitours de 2,5 khoms. Ce modèle multitours permet une plus grande précision du retard, à l'image près.

Le transistor quant à lui sert d'interrupteur électronique et va permettre l'alimentation du second NE 555. Ce dernier ondule à environ 10 hertz et affiche les images une par une à la vitesse de 10 images par seconde.

L'inverseur permet de sélectionner l'enregistrement de la séquence ou la souris.

Enfin le tout sera connecté au port 1 de l'Amiga. La souris quant à elle sera enfichée sur le boîtier du module de synchronisation. Attention au brochage des connecteurs! Pour vous aider, les schémas et les numéros des connecteurs sont représentés à la fig.2 , ainsi que le brochage des différents circuits intégrés.

Pour l'alimentation du module, une simple pile de 4,5V fera l'affaire.

LES REGLAGES

Tout d'abord, plaçez votre scop à proximité de votre ordinateur préféré... et faites la liaison entre ces derniers.

Connectez ensuite l'interface au port 1 et la souris au port de l'interface.

Enfichez le connecteur (normalement fiche jack 3,5) sur l'entrée pause de votre scop

Chargez PAGE FLIPPER et changez les modes de contrôles :

BUTTON -> STEP

STYLE -> DBUF

Chargez maintenant vos images.

Positionnez le scop en enregistrement/pause.

Enfin, actionnez l'interrupteur pour l'enregistrement de la séquence.

Si tout fonctionne bien, le scop doit relâcher la pause et au bout d'environ deux secondes, les images doivent défiler...

S'il manque quelques images au début de votre séquence, ou si la première image reste trop longtemps à l'écran, corrigez sensiblement le potentiomètre pour parvenir à une synchronisation parfaite.

Et voilà!... Pas besoin d'acheter un camescope 8mm (voyez c'que j'veux dire...). Il suffit d'un peu de réflexion et d'une pincée de pratique!

Et pour ceux qui trouvent que PAGE FLIPPER est gourmand en mémoire, une version avec compactage des images est prévue.

Salut et bonne utilisation...

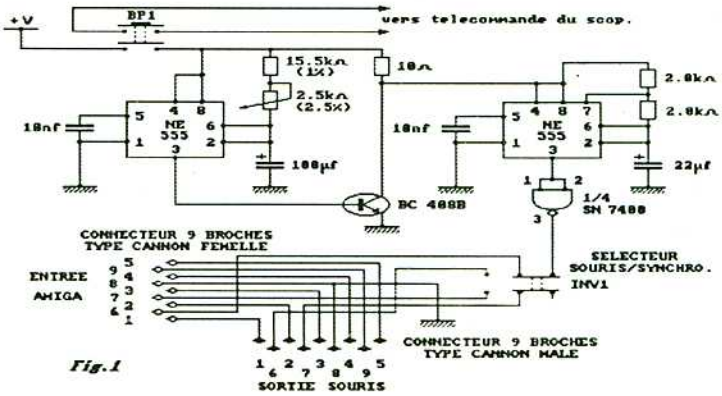


Fig.1

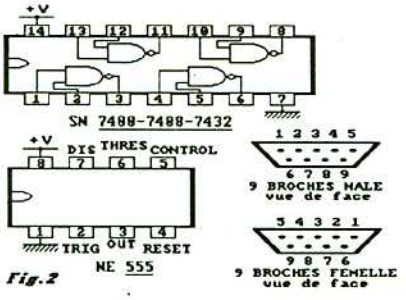


Fig.2

1 RESISTANCE DE 15.5KΩ (1%) (A COUCHE METALLISE)
2 RESISTANCES DE 2.8KΩ
1 RESISTANCE DE 10Ω
1 POTENTIOMETRE MULTITOURS DE 2.5KΩ
1 CONDENSATEUR DE 100µF-12V
1 CONDENSATEUR DE 22µF-12V
2 CONDENSATEURS DE 10nF
1 TRANSISTOR BC 408B
1 CIRCUIT INTEGRE SN 7400
2 CIRCUITS INTEGRE NE 555
BP1:INTERRUPTEUR BIPOLAIRE
INV1:INVERSEUR BIPOLAIRE
1 CONNECTEUR 9 BROCHES MALE TYPE CANNON
1 CONNECTEUR 9 BROCHES FEMELLE TYPE CANNON

Imprimé par NEWSPRINT 24500 Eymet

A partir de 1 690 F TTC

SPIRIT™ TECHNOLOGY

POUR AMIGA 1000 & 500

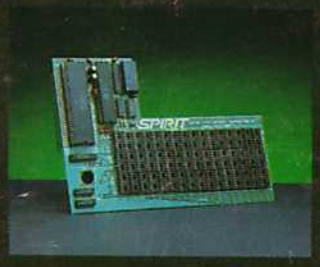
Nouveau extension mémoire interne pour AMIGA 500

- *Jusqu'à 2,5 Mo* de mémoire*
- *Plus horloge / calendrier permanent*

Les extensions mémoires SPIRIT TECHNOLOGY sont livrées avec une disquette d'accompagnement qui contient des routines simples permettant l'utilisation de la mémoire et de l'horloge à partir de vos disquettes.

Cette disquette contient aussi plusieurs logiciels du domaine public comme un RAM DISK résistant au reset, un programme qui traite les erreurs, de nombreux utilitaires, une notice complète, détaillée et illustrée, pour une installation rapide de la carte SPIRIT TECHNOLOGY sans soudure ni modification. Un test permet de localiser avec précision tout problème de composants mémoire installés sur la carte en ØK.

Les extensions mémoires SPIRIT TECHNOLOGY peuvent être utilisées en mode Auto-configuration, non auto-configuration, RAM DISK ou transparent (RAM OFF).



CIS garantit les cartes SPIRIT TECHNOLOGY un an. Les cartes SPIRIT TECHNOLOGY bénéficient de la meilleure technologie qui soit en matière d'extension interne sur AMIGA.

PHOTO - Extension mémoire interne de ØK à 1,5 Mo avec horloge/calendrier pour Amiga 1000 jusqu'à un total de 2 Mo.

571, cours de la Libération - 33400 TALENCE - Tél. 56 37 43 78 - Fax 56 04 08 95

*2,5 Mo avec mémoire d'origine plus A 501

Amiga est une marque déposée de Commodore Amiga Inc.

CIS®

REVENDEURS SPIRIT TECHNOLOGY : **INFOLOG** 41, Bd Baille 13006 Marseille **S.A. LHOMME Micro** 5 r Fanfrelin 16000 Angouleme **MICRO COMPUTER DIFFUSION** ZI Arbletiers 25400 Audincourt **G.I.P.** 96 allée des Piverts Orvaux 27190 Conches en Ouche **BUREAUMATIQUE** 4 Pr des Capitouls 31000 Toulouse **LIBRAIRIE PRIVAT** 14 r des Arts 31000 Toulouse **MICRO-C** 16 r des Fossés 35000 Rennes **PUBLIC ELECTRONIC** 27 r de l'Espadon 35400 St Malo **DIGIT CENTER** Centre Cial V2 59650 Villeneuve d'Ascq **INFOGRAPH** 1 r du 11 Novembre 62300 Lens **BAB MICRO** 7 r de Coursic 64100 Bayonne **MICROVISION** 18 r Jean Bart 64200 Biarritz **ZIOMM** 1 r Déserte 67000 Strasbourg **CLEMENT INFORMATIQUE** 216 r de Créqui 69003 Lyon **JANAL** 12 r de la Paix 74000 Annecy **COMPUTER CONCEPT** 21 r Tournefort 75005 Paris **M.A.D.** 42 r Lamartine 75009 Paris **ESPACE MICRO** 32 r de Maubeuge 75009 Paris **GENERAL** 10 bd de Strasbourg 75010 Paris **A.M.I.E.** 11 Bd Voltaire 75011 Paris